Année universitaire 2021-2022

Unboxing sample packs : étude sur l'industrie du sample en ligne

Présenté par Paul Darricarrère

Sous la direction de Gwenola Wagon et Charlotte Bouteille-Meister, directrices du Master ArTeC

Sommaire

.....2
Retour sur deux années de recherche-création au sein du master de l'école universitaire de recherche ArTeC.....3
1. Pourquoi choisir de travailler sur le sampling au sein ArTeC ?.....3
2. Les deux premiers semestres précédant le rendu du teaser d'expérimentation.....5
3. Le teaser d'expérimentation : Absolute Freedom From Distorsion 8
a. Démarche.....8
b. Le document et le fragment 8
4. Le séminaire Carnet en Ligne et l'année de Master 2.....11
5. Conclusion sur deux années de recherche-création.....15
Introduction.....16
Sample : son, document sonore, fragment, enregistrement, bien informationnel ?.....22
1. Les conditions techniques du sampling : une chaîne de transductions.....22
2. Qu'est-ce qu'un *sample* ?.....24
2.1 La distinction son/sample.....26
3. Le *sample* et les *sample packs* comme « biens informationnels ».....27
D'un bout à l'autre de l'échantillon : observations sur le mode d'existence des samples en contexte numérique.....33
1. Une étude de cas : le texte de présentation du *sample pack* « «Cinematic Soul Jazz ».....34
2. Fétichisme, technologies musicales et sampling.....37
3. Sampling et patrimoine sonore : quand l'archive devient sample.....39
3.1 Lorsque l'archive devient sample : le cas de RE:VIVE.....42
4. Le sample et le paradigme de « l'ambiance ».....45
Industrie du sample, plateformisation de l'économie et facteur travail : ouverture de l'étude.....49
Conclusion.....54
.....54
Bibliographie, webographie, discographie.....55
Bibliographie.....55
Webographie.....57
Discographie.....57

Retour sur deux années de recherche-création au sein du master de l'école universitaire de recherche ArTeC

Pour commencer la partie écrite de ce mémoire, j'aimerais revenir sur mon expérience en tant qu'étudiant (l'équipe pédagogique du Master préfère le terme de participant) au sein du master ArTeC. Plus particulièrement, j'aimerais retracer l'évolution de mes postures vis-à-vis de ma propre recherche en tant que masterant portant un regard sur ce que peut être un projet de recherche-création à l'Université en France. Ce faisant, je partage les raisons qui m'ont poussé à choisir mes thèmes de recherche, identifie les obstacles et dépassements ayant jalonné mon processus de recherche-création et décrit le contexte pédagogique dans lequel ce processus individuel et collectif s'est mu. Puisque cette anatomie se doit d'être synthétique, le lecteur doit prendre conscience de son caractère nécessairement lacunaire. Lacunaire aussi puisque la conduite de toute recherche est éminemment liée aux évènements, aux rencontres, aux humeurs et aux motivations qui traversent la vie de celui qui fait recherche et que l'entreprise de retranscription de ces facteurs n'a selon moi pas totalement (mais certainement un petit peu) sa place ici. Une fois cet état de fait admis, il demeure toujours possible de se situer en relation avec sa propre recherche avec honnêteté.

1. Pourquoi choisir de travailler sur le sampling au sein ArTeC ?

À l'issue d'une troisième année de licence de droit passée à l'Université de Belgrade au cours d'une année échange Erasmus+, je souhaitais oritner mon parcours académique vers l'étude des patrimoines audiovisuels. Mon intérêt pour les archives sonores, photographiques et cinématographiques m'avait amené à effectuer un bénévolat à la Cinémathèque Yougoslave de Belgrade, et je décidais de candidater à un master en gestion de patrimoines audiovisuels à InaSUP, l'organe de formations de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA). Je ne réussis pas à intégrer ce master au terme de l'oral d'admission. À mon arrivée à Paris, mon incertitude m'amena à prendre le temps d'une année de réflexion quant à la continuité de mes études. C'est au cours de cette année que je pris connaissance du master ArTeC. Orienter ma proposition de recherche autour des relations entre sampling, collecte, mémoire et création musicale émergea assez naturellement, et ma pratique musicale engagée quelques années auparavant m'amena dès le début à pratiquer le sampling, pratique que je trouvais en elle-même fort intéressante au-delà même du travail de

recontextualisation des sons qui suit le geste de collecte. Le recueil de textes *Architecures de Mémoire* publié aux Presses du Réel sous la direction de Jean-Marie Dallet et Bertrand Gervais en 2019 me fascinait dans la façon dont les idées étaient agencées au cours des articles. Il élargissait ma conception de ce que pouvait être la recherche à l'Université, ayant été habitué jusqu'alors majoritairement aux jurisprudences et aux manuels de droit privé, public, pénal, d'histoire du droit, du droit de l'Union Européenne, etc.

Les premiers mois du Master ont donc été des mois d'adaptation, comme cela a été le cas pour tout le monde, étudiants et équipe pédagogique comprise (la promotion 2020-2022 est la deuxième promotion après la création du master). Adaptation aux contraintes liées à la crise sanitaire, adaptation à la diversité des enseignements et méthodes d'enseignement en particulier, adaptation aussi aux autres participant.es car chacun.e tente à sa façon de découvrir ce qu'il.elle vient chercher dans ce contexte d'apprentissage si particulier. La tâche ardue des enseignant.es et tuteur.ices est non seulement de transmettre un savoir et éventuellement des savoir-faire, mais aussi d'accompagner les étudiant.es dans la recherche de leur propre méthodologie de travail. Il n'existe pas à ArTeC de transmission verticale de ce que devrait être la recherche comme cela est le cas dans la majorité des autres masters à l'Université française.

Donc, en plus d'essayer de répondre à des questionnements théoriques que nous nous sommes posé.es, nous devons aussi penser un format de restitution de ces questionnements qui les incarnent. La création artistique, qu'elle que soit forme, est souvent privilégiée mais n'est pas impérative. Pour ma part, ma plus grande difficulté a été de renoncer à l'idée que ma recherche devait être un objet total, c'est-à-dire fournissant un dialogue presque parfait entre la partie écrite d'un côté et la partie créative de l'autre. Naïvement peut-être, je ne voulais pas que ma création évoque seulement mon travail théorique mais la traduise de façon limpide. Ce que je voulais éviter est l'« effet cartel », c'est-à-dire que la compréhension de ma proposition soit dépendante d'une explicitation écrite. Ou alors, assumer que le recours au langage soit partie intégrante de l'œuvre. Si je ne crois pas qu'il soit nécessaire de déceler un discours dans l'œuvre pour la comprendre, je pense tout de même qu'un travail de recherche-création doit avoir comme priorité une certaine porosité entre ce qui relève du discours théorique et du travail de création. Pour rendre ma réflexion sur les formes possibles de recherche-création plus lisible et pour introduire le.a lecteur.ice à mon sujet de recherche, je souhaite revenir sur les principaux jalons de ce processus expérimental. Je précise que les retranscriptions et prototypes insérées dans ce qui suit font office de « preuves » de ce processus ; le.a lecteur.ice pressé.e pourra directement lire les remarques que je fais à leur propos.

2. Les deux premiers semestres précédant le rendu du teaser d'expérimentation

Au cours du premier semestre de Master 1, la création était assez éloignée de mes préoccupations. Ma priorité était de me fixer sur un sujet de recherche et de réfléchir à de possibles problématiques. Je retranscris ici quelques-unes de mes interrogations partagées par mail le 12 octobre 2020 à mon tuteur de recherche d'alors, Matthieu Saladin, lors de notre première prise de contact :

« Pour ce qui est du projet, mes premières interrogations portent sur la nature du fragment sonore : pourquoi est-il parcellaire ? Faut-il en déduire qu'il existe des enregistrements "entiers" ? À quoi se réfère le fragment lorsqu'il est utilisé dans une pièce sonore ? À la cohérence de la pièce en tant qu'objet artistique ou à l'enregistrement duquel il a été amputé, ou bien au deux ? […]

Il me semble que le langage n'aide pas à penser la valeur sémantique du fragment sonore car il le cantonne à sa nature inachevée et le réfère automatiquement à une entité qui le dépasse. Le fragment sonore, de par la valeur linguistique qu'on lui a attachée, n'est donc que le marqueur de l'absence d'un tout. Pourtant, il est bien plus. L'outil informatique a permis de rendre extrêmement malléable l'enregistrement sonore dans la manipulation de ses propriétés physiques (bande fréquentielle, tonalité, texture, timbre) si bien qu'il peut atteindre le statut d'instrument lorsqu'il est joué à différentes tonalités successives ou polyphoniquement. Il me semble donc judicieux de s'intéresser à toutes les équivoques auxquelles le fragment renvoi à la fois sur un plan technique, esthétique mais aussi culturel.

[…] Dans notre cas, ce sont les processus d'institutionnalisation des enregistrements sonores (l'archivage, sa conservation et sa diffusion) qui nous aideront à mieux comprendre l'actualité de la notion de fragment sonore. Un bien culturel légitime comme une archive sonore peut-il être "fragmentaire" ? Si oui, quelles conclusions peut-on en tirer sur le mode d'existence des objets culturels ? N'assiste-t-on pas à une désacralisation de la culture à l'heure où les TIC deviennent un support grandissant de la construction des identités personnelles et collectives ?

[…] Pour ce qui est de la partie création de cette recherche, je pense à une performance sonore qui laisse paraître que le geste de l'archiviste et de l'artiste est sensiblement similaire, c'est-à-dire qu'il constitue en une opération de sélection de l'information pertinente, et que tout deux écrivent une histoire. J'espère pouvoir montrer par-là que les politiques de numérisation des archives ont une place importante dans la reconfiguration de nos imaginaires sonores, qu'il faut savoir appréhender. »

Remarque : mes intentions d'alors étaient assez floues (« une performance sonore qui laisse paraître que le geste de l'archiviste et de l'artiste est sensiblement similaire, c'est-à-dire qu'il constitue en une opération de sélection de l'information pertinente, et que tout deux écrivent une histoire ») et je ne trouve pas de traces supplémentaires de cette idée de création. Toutefois, l'objectif avancé de la traduction artistique du geste de sélection (et donc de collecte) me semble toujours pertinent et m'interroge toujours, mon thème de recherche ayant depuis évolué vers l'industrie du sample, comme nous le verrons. J'exprime aussi au cours de ce mail mes questionnements autour de la nature parcellaire du fragment sonore : cette interrogation a subsisté et fait l'objet de développements dans la première partie de la partie théorique du mémoire.

Quelques mois plus tard, en avril 2021, je présentais à Matthieu Saladin le projet suivant :

« Je pense être à peu près fixé sur une idée de projet d'expérimentation. Il s'agirait d'une forme de récit sonore qui met en scène l'écriture de l'autobiographie d'un homme « en fin de vie ». L'initiative d'écriture est poussée à la fois par les amis de notre personnage qui voient en lui un bon conteur et par sa volonté d'occuper l'hiver approchant. Je ne m'attarderai pas ici sur le contenu du récit encore mal défini mais sur la forme, je pense à la dynamique suivante :

D'une part, la pièce comprend des phases de quasi-somnolence, des épisodes de rêveries au cours desquelles notre personnage se remémore des moments vécus (forts et banals) de sa vie. De la même manière que nos souvenirs sont la représentation intrinsèquement subjective et parcellaire d'évènements passés, les souvenirs de notre personnage s'entendent avec plus ou moins de facilité, ils sont plus ou moins discernables selon la clarté de ses souvenirs. Les personnes marquantes de sa vie apparaissent grâce à la parole, laquelle est prise en charge par l'archive orale (leur provenance reste à définir mais certaines archives radiophoniques m'ont interpellé). Ces voix apparaissent par bribes furtives, certes signifiantes mais ne s'insérant pas dans des dialogues. Plutôt, la voix aura tendance à se mêler à des environnements sonores issues de sources diverses ou d'enregistrements *in situ,* ainsi que par des nappes jouées au synthétiseur. D'une durée variable, entre 3 et 5 minutes, ces phases seraient construites en premier lieu au sampler/séquenceur (j'utilise le Digitakt de la marque Elektron) avant d'être agencés et mixés sur le logiciel de MAO Ableton Live.

Ces épisodes de somnolence sont fondateurs du récit. En effet, l'auditeur comprend assez vite que ces remémorations inspirent directement l'écriture de l'autobiographie, interprétée à l'oral par un acteur. Ce qui est *dit* pendant les épisodes de remémoration réapparaît ainsi dans le texte sous une forme plus ou moins explicite selon ce que les souvenirs ont d'avouables ou d'avoués. Je pense que la survenance d'archives orales pendant les phases de remémoration empêche d'introduire du dialogue dans l'écriture des mémoires pour un souci de cohérence narrative. Cette contrainte de cohérence d'expression des personnages peut enfermer notre narrateur dans une forme de monologue qu'il faut savoir rythmer pour animer un récit de vie. D'un autre côté, cela peut aussi permettre l'émergence d'une forme d'écriture s'émancipant d'une linéarité induite par l'autobiographie et épouser davantage de poésie.

Cette création aura pour but de questionner l'auditeur autour de la narrativité induite par un propos musical incluant des sources documentaires. Les épisodes de remémoration du personnage sont alors appréhendés à mi-chemin entre la réminiscence visant le récit de vie - et donc la quête de sens- et l'expérience de pensée qui se suffit à elle-même Là où nous avançons dans notre exposé écrit que le document sonore est dans les musiques électroniques le moteur d'une enquête qui vise *in fine* l'expérience esthétique elle-même, la trace prend aussi dans notre création le rôle d'un moyen d'enquête vers une quête de sens à travers l'autobiographie, quête qui s'avère être une expérience poétique. Ce qui constitue le corps de l'œuvre n'est donc pas l'autobiographie en soit mais le chemin mémoriel parcouru. »

Remarque : je me souviens avoir aussi présenté cette idée de création lors du séminaire de suivi de projet au deuxième semestre de master 1. Je regrette de ne pas avoir continué ce projet que j'avais tout juste amorcé en rédigeant des morceaux de récit et en collectant quelques archives de l'émission *radioscopie* de Jacques Chancel. Devant présenter un teaser d'expérimentation au mois de juin, je crois avoir été intimidé par la tâche, ne savant pas quel bout commencer. Néanmoins, j'aimerais reprendre cette idée dans le futur car la tension entre ce qui est conté par l'autobiographe et ce qui peut être entendu au cours des phases de remémoration me semble être féconde dans le cadre d'un podcast. Donc, je présentais en juin quelque chose de tout à fait différent.

3. Le teaser d’expérimentation : Absolute Freedom From Distorsion

a. Démarche

Le projet musical initié avec *Absolute Freedom From Distorsion* est de révéler certains enjeux relatifs à la collecte et l’incorporation de documents sonores dans les musiques électroniques.
Pour ce qui est de la question de la collecte de sons, le constat initial était que les musiciens producteurs de musiques électroniques, comme dans tous les autres genres musicaux d’ailleurs, ne citent que très rarement les sources documentaires lorsqu’ils en utilisent. Pourtant, on remarque que beaucoup de projets musicaux s’attachent à citer les instruments utilisés.
Ainsi, la première piste du projet proposé n’est que l’échantillon brut, d’une durée d’environ 33 secondes ayant servi à composer l’ensemble des morceaux.

Concernant le travail de manipulation de la source sonore est de sa « musicalisation », l’intention principal était de jouer de la tension constitutive à l’incorporation de sources documentaires entre d’une part, le rappel de l’utilisation du document et la volonté de faire oublier sa présence à l’écoute. Ce faisant, la visée du processus est de questionner l’auditeur sur le mode d’attention qu’il voue à une musique basée sur un document sonore : à quel type d’écoute mène une enquête sur l’origine des sources musicales au sein d’un morceau ? Qu’est que la citation des sources utilisées, par exemple en partageant les fichiers audio utilisés s’ils sont numériques conférerait à l’expérience d’écoute et à notre rapport à la création musicale ?

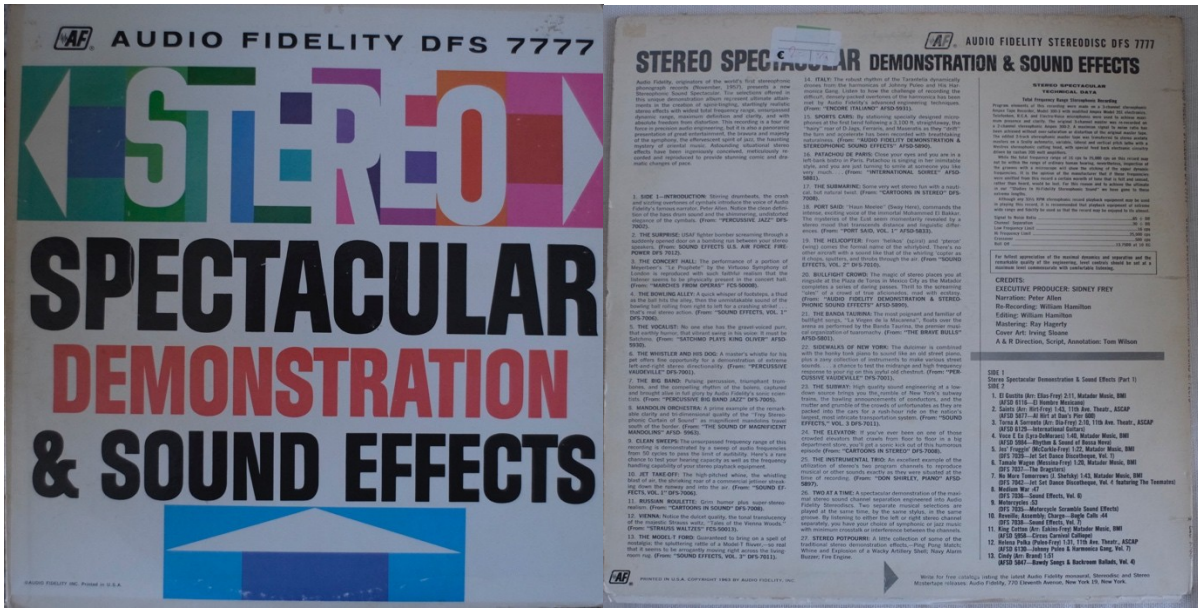
b. Le document et le fragment

Le fragment sonore à partir duquel nous avons déployé des variations musicales fait partie d’un type de produit disparu : un album de démonstration des capacités offertes par la stéréophonie sur disque vinyle. La face 1 du disque est un enchaînement de 27 pistes pour la plupart tirées de disques auparavant distribués par Audio Fidelity, la maison de disques à l’origine de cet « album démonstration » (fig. 1). Par exemple, la piste *2. The Surprise*, provient de *Sound Effects : U.S Air Force Fire-Power*[1](fig. 3) alors que la piste *8. Mandolin Orchestra* provient de *The Sound of*

1 « The Surprise », Sound Effects : U.S Air Force Firepower, date inconnue, Audio Fidelity, DFS 7012 URL : https://www.discogs.com/fr/No-Artist-Sound-Effects-US-Air-Force-Firepower/release/10293467

Magnificient Mandolins (1962), AFLP 1963[2]. Entre tous ces extraits s'interposent les commentaires du narrateur, Peter Allen, orientant l'écoute de l'auditeur vers les potentialités de la stéréophonie. La face 2 du disque est quant à elle un enchaînement de 13 pistes composées d'extraits musicaux dénués de commentaires.

Fig. 1 : Recto et Verso de la pochette de l'album *Stereo Spectacular Demonstration & Sound Effects* (1963).



Texte d'introduction du disque dont nous avons tire l'échantillon sonore present sur le verso de la pochette : "Audio Fidelity, originators of the world's first stereophonic phonograph records (November, 1957), presents a new Stereophonic Sound Spectacular. The selections offered in this unique demonstration album represent ultimate attainments in the creation of spine-tingling, startlingly realistic stereo effects with widest total frequency range, unsurpassed dynamic range, maximum definition and clarity, and with absolute freedom from distorsion. This recording is a tour de force in precision audio engineering, but it is also a panoramic presentation of great entertainment, the bravura and majesty of the symphony, the effervescent spirit of jazz, the haunting mystery of oriental music. Astounding situational stereo effects have been ingeniously conceived, meticulously recorded and reproduced to provide stunning comic and dramatic changes of pace".

2 Dick Dia & His Mandolin Orchestra, The Sound of Magnificient Mandolins, Audio Fidelity, 1962, AFLP 1963, URL: https://www.discogs.com/fr/Dick-Dia-His-Mandolin-Orchestra-The-Sound-Of-Magnificent-Mandolins/release/8338563

Fig. 2 : Recto de la pochette du disque *Sound Effects : U.S Air Force Fire-Power* (1962), DFS 7012.

Je tire le fragment utilisé de la piste 6. *The Whistler and his dog,* une piste initialement issue d'un autre disque commercialisé par Audio Fidelity, *Percussive Vaudeville*, DFS-7001[3]. Peter Allen, le narrateur interprétant le texte, affirme dans un premier temps : « we have an instinctive emotional need to be able to orientate ourselves in terms of sound sources [nous avons un besoin émotionnel instinctif de s'orienter en termes de sources sonores] » s'affiche comme un point d'entrée dans nos questionnements sur l'attention portée aux sons issus du « réel enregistré » dans les musiques électroniques, sur la provenance des sons et leur identification. Dans le cas de l'extrait, le propos souhaite démontrer que la stéréophonie est un phénomène naturel chez l'homme, puisqu'instinctif.

Remarque : Je remarque assez étonnamment que je n'explicite pas ci-dessus une autre raison importante qui m'avait poussée à avoir cette démarche, à savoir montrer qu'un seul échantillon peut faire l'objet de nombreuses déclinaisons musicales. En conséquence, je prônais une sobriété envers le geste de collecte en réaction à la surinflation des matériaux sonores disponibles en ligne. Je pense ne pas avoir intégré cette idée car je jugeais qu'elle ne rentrait pas dans le cadre de ma problématique telle que je la formulais à ce moment et qu'il était donc « hors-sujet » de l'évoquer. La notion d'enquête dans l'écoute telle que je l'avais traitée en première année me paraissait être une bonne façon d'engager l'attention du public, en le guidant vers un travail d'enquête sonore. J'écrivais à la fin de la première année, en citant Bruno Bachimont, que le prisme de la *fiction*

3 https://www.discogs.com/fr/Harry-Breuer-Orchestra-Percussive-Vaudeville/master/824300

oriente la question d'un discours musical élaboré avec le document vers un rapport à ce qui n'est pas là, à ce que la trace documentaire ne montre pas et donc à l'absent, « parce qu'il est révolu – le passé, parce qu'il n'existe pas – l'imaginé, ou parce qu'il a une autre forme d'existence – l'idéal[4] ». Lorsque mon sujet s'est fixé particulièrement en deuxième année sur le geste de collecte des sons et l'industrie du sample, j'ai laissé de côté la notion d'enquête.

4. Le séminaire Carnet en Ligne et l'année de Master 2

Je passais le premier semestre de Master 2 à la Humboldt Universität à Berlin. Au mois de décembre, j'apprends que mon tuteur de recherche, Matthieu Saladin, ne pourra effectuer mon suivi de recherche jusqu'à la restitution de mon mémoire. Un mois après mon retour à Paris en février, je commençais à effectuer un service civique à la Fédération des Aveugles et Amblyopes de France. En ce qui concerne directement mon processus de recherche-création, le séminaire « Carnet en Ligne » par Charlotte Bouteille-Meister et Alice Lenay m'a permis de me confirmer dans la direction que je souhaitais faire prendre à ma recherche, notamment dans la conviction que le sample pouvait utilement faire l'objet d'une analyse en tant que bien marchand et que la variété des discours entourant le sample méritaient de s'y pencher.

Ce séminaire a fait l'objet de plusieurs rendus dont un rendu final public sur le site www.carnet.eur-artec.com. Les fragments d'article qui suivent sont issus de ce rendu. Pour le deuxième rendu, j'avais expérimenté avec un format de podcast dont je fournis ici le lien d'accès[5]. À la fois le podcast et les fragments d'article aident à comprendre l'orientation que prend la partie théorique de mon mémoire, c'est pourquoi je les ai intégrés ici.

4 Bachimont, Bruno (2010). La présence de l'archive : réinventer et justifier. *Intellectica*, 53-54, pp. 281-309.

5 https://soundcloud.com/secondearide/les-promesses-donnent-le-vertige/s-1KT3yxj9sQm?si=f493451b90144e6ca4a807f20035fdd1&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

4.a. L'article « Marché du sample en ligne » sur la plateforme Carnet en Ligne d'ArTeC et la maquette de podcast *«* Les promesses donnent le vertige »

[…] L'émergence récente de plateformes numériques spécialisées dans la vente de packs de samples ces cinq à dix dernières années a sans nul doute refondé le *sampling* comme façon de produire la musique. J'ai donc décidé de me pencher davantage sur ces services, en particulier Splice, leader sur le marché.

Je me suis intéressé au discours marketing qui entoure certains packs de samples sur Splice. Ma question était la suivante : par quels arguments vend-on un son destiné à la création musicale ? À l'aide des théories de l'écoute de François Bonnet, j'analyse ces discours de vente comme des façons d'orienter l'écoute du musicien-producteur. Le sample *promet* et cette promesse peut être possédée.

Une autre promesse tenue par ces plateformes est celle de la démocratisation de la production musicale, notion qui s'insère dans le thème plus large de la musique assistée par ordinateur ayant drastiquement réduit les coûts d'accès à la création musicale ces trente à quarante dernières années. Mais quelle logique économique se niche réellement derrière cette industrie ? En particulier, qui sont les créateurs de samples, et comment sont-ils rémunérés par ces plateformes ? Je ne traite pas cette question ici, mais il s'agit d'un autre versant de ma recherche. […]

Définir le ***sample*** dans ce contexte, c'est tout d'abord considérer l'échantillon sonore comme un produit, un matériau sonore comme bien de consommation. Sur ***Splice,*** le ***sample*** s'achète en crédit, lequel s'obtient après souscription à un abonnement. L'acquisition du ***sample*** est alors soumis au choix opéré par le consommateur lorsqu'il possède des ressources limitées. *Splice* joue principalement le rôle d'intermédiaire entre l'offre et la demande de *samples*. Différents « labels » (106 au total) mettent à disposition leurs *packs de samples,* ainsi que d'autres produits tels que des *presets* pour instruments virtuels (VST).

L'entreprise américaine a mis en place un climat compétitif qui se traduit notamment par un classement des *sample packs* les plus téléchargés et la mise en place de *Splice Awards* récompensant chaque année le *sample* et le *sample pack* le plus téléchargé. Je ne connais pas pour le moment le mode de rémunération des studios et les facteurs agissant sur la visibilité

des *sample packs* sur la plateforme. Les studios sont-ils rémunérés au téléchargement ou selon d'autres modalités ?

Il demeure qu'en tant que produit, le *sample* intégré dans son « paquet » fait l'objet d'une stratégie marketing. Le titre du *sample pack*, sa « pochette », le nom du studio l'ayant produit et son « genre » sont les premiers indicateurs de son contenu et le premier contact entre le consommateur et le produit. Quelques exemples ci-dessous (fig.3) :

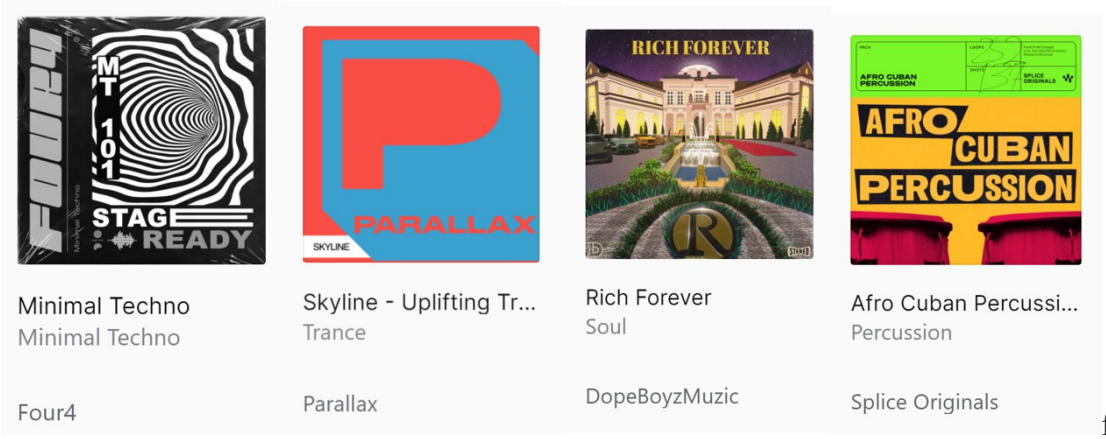


fig.3. Page d'accueil de la plateforme Splice

Ces quelques informations sont la porte d'entrée dans l'univers sonore du *sample pack*. Un clic mène ensuite à la page du *pack* en tant que tel (fig.4).

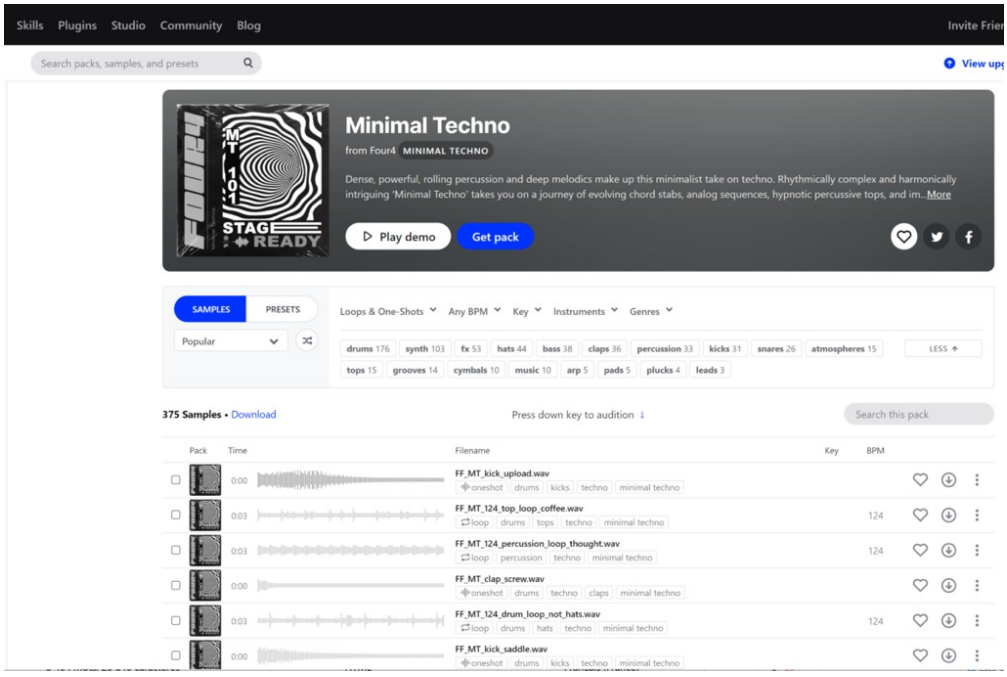


fig.4. Page internet du *sample pack* “Minimal Techno” sur Splice

Ce qu’on l’y observe, c’est un texte dépliant de présentation du *pack*, la possibilité d’en écouter un extrait (quelque fois accompagné d’une vidéo de présentation), puis en dessous les *samples* pré-écoutables et téléchargeables.
Pourquoi s’intéresser au discours et à l’identité visuelle qui emballent les *sample packs* dans le cas de la plateforme *Splice* ?

Profitons-en ici pour faire un crochet par les théories de l’écoute. Dans *Les Mots et les sons*[6], François J. Bonnet insiste sur la notion d’écoute désirante. « L’écoute est toujours dirigée par des intentions qui se fondent avec elles » dit-il. La fusion de l’intention d’écoute et du sujet de l’écoute transforme le sonore en audible. La mise en audibilité du son vise à posséder le son, à en faire usage en tant qu’instrument de jouissance. « L’écoute désirante, c’est l’écoute qui perçoit, dans l’objet qu’elle vise, une promesse ».

Dans cette perspective, le *sample* en tant qu’objet en devenir est une promesse réifiée. Peu importe le contexte médiatique, opérer un choix de fragment sonore dans une visée artistique revient à déceler ces promesses, à figer ces désirs d’écoute dans un acte de possession physique du son. En d’autres termes, le choix du *sample* est l’affirmation du goût. La promesse d’écoute, ajoute François J. Bonnet, est indicible. « Cette promesse est indicible car elle est tout autant tournée vers la réalisation de l’objet que vers l’accomplissement de la visée, l’épanouissement de l’écoute3 ».

En particulier grâce aux notions d’*intention de l’écoute*, de *possession* et de *promesse*, la théorie de l’écoute désirante de François J. Bonnet est un outil utile à la compréhension des stratégies marketing des studios de production de sample, chez *Splice* et ailleurs. En réutilisant au sein de leur communication des codes culturels propres à divers genres et styles musicaux, ces studios de production ont pour but de prédisposer le consommateur à une posture d’écoute. […]

Remarque : L’idée de cet épisode de podcast était de voir à quel point ce format pouvait être à même de restituer les idées de ma recherche. Selon moi, ce qui fonctionne assez efficacement avec ce podcast est la possibilité de juxtaposer le discours oral avec des échantillons sonores, en explicitant les moyens de manipulation des sources sonores et les façons dont ces manipulations opèrent sur l’écoute. Pour les publics peu ou non-initiés, et pour les publics initiés aussi, l’explicitation des techniques de traitement du son à l’écrit sont souvent peu parlantes, étant très abstraites. Le podcast peut aussi permettre d’adopter différents tons qui oscillent entre la narration,

6 Bonnet, F. (2012). *Les mots et les sons. Un archipel sonore,* Éditions de l’éclat

le discours argumentatif et des formes d'expression plus poétiques et métaphoriques. D'un autre côté, l'exercice du podcast avait été difficile pour moi, devant me confronter pour la première fois à ma propre voix enregistrée et travailler à partir de celle-ci. Je me souviens avoir été atteint d'une angine au moment où j'enregistrais cet épisode, ce qui rendait l'écoute de ma voix plus supportable car presque extérieure à ma voix habituelle.

5. Conclusion sur deux années de recherche-création

J'espère que les lecteur.ices de ce retour d'expérience sur deux années peuvent se figurer l'évolution de mes postures vis-à-vis de mon propre processus de recherche-création. Il apparaît peut-être à certains moments de la lecture de mes remarques que mon regard rétrospectif est teinté de regret sur ce qui aurait pu être parachevé ou continué au cours de cette recherche. Il est vrai qu'en revenant sur certains travaux effectués ou ébauchés en vue de la rédaction de ce retour sur expérience, je pensais intimement que certaines intentions auraient méritées d'être plus approfondies. Plus particulièrement, le récit sonore dont le format avait été pensé en fin de première année et le podcast dont un premier épisode avait été réalisé dans le cadre du séminaire Carnet en Ligne sont des formats que je trouve toujours pertinents et que j'aimerais (re)développer dans le futur. Évidemment, le caractère inachevé des intentions de création ne doit pas mener à les considérer comme des échecs : ArTeC est un lieu d'apprentissage, non une résidence d'artistes. C'est alors la multiplication des tentatives supposément « infructueuses » qui participe à la construction d'un langage personnel. C'est de cette manière que j'appréhende ces deux années passées au sein de la communauté ArTeC : le rapprochement vers une façon personnelle (et non solitaire) de s'exprimer artistiquement et théoriquement.

Introduction

Ce texte constitue le mémoire d'un projet d'expérimentation en deux ans mené au sein du master de l'EUR ArTeC, école de recherche pluridisciplinaire rattachée aux universités Paris 8 Vincennes-St-Denis et Paris 10 Ouest-Nanterre. La motivation première de ce projet de recherche-création est de réfléchir et d'expérimenter autour des mutations du sample (échantillon sonore) compris comme un matériau sonore primordial dans la création musicale contemporaine. La question de la collecte des sources sonores par les artistes musicien.nes a été au centre de mes préoccupations au cours de ces deux années, et c'est l'apparente opacité avec laquelle les artistes s'approvisionnent en enregistrements sonores qui a motivé l'initiation de cette recherche. Le geste de collecte des sons enregistrés, geste fondamental et en partie initiateur de l'élaboration des musiques électroniques au cours de ces trente à quarante dernières années me paraissait inintelligible tant il est éclaté entre différentes pratiques : *field recording* opéré par l'artiste lui-même, *sampling* « sauvage » ou légal, collecte gratuite ou payante, collecte depuis des bases de données collaboratives ou administrées par un nombre restreint de personnes, archives institutionnelles ou particulières, etc. J'excluais de mon champ d'étude le sampling (échantillonnage) de musiques existantes dans des créations musicales originales comme nous l'observons de manière paradigmatique dans le Hip-Hop et la House, dans le but de me focaliser sur le sampling de sources sonores *extra-musicales* (ici comprises comme ne faisant pas partie intégrante d'un morceau de musique).

Une réflexion sur le geste de collecte prend tout son sens lorsque l'on s'interroge sur notre rapport à la musique, ce que nous y cherchons et vivons. Pour cela, appréhender la musique comme une *chose* insaisissable est tentant. Cette vision romantique du fait musical nous conforte dans l'idée qu'il existe des moments où le temps se suspend et où nous ne faisons plus qu'un avec la musique sans pouvoir expliquer pourquoi. Seulement, la recherche scientifique s'accommode mal de la spéculation contemplative. Après le musicologue Christopher Small, nous préférons considérer la musique comme une *activité* et non une *chose* : écouter, répéter, mixer, composer, performer, *sampler,* enregistrer, danser sont des activités musicales en tant qu'elles visent le fait musical en lui-même[7].

Je ne savais réellement comment aborder la question de l'absence de citations dans les musiques qui utilisent des échantillons sonores dans le but de les recontextualiser, et je prenais conscience que l'extrême diversité des musiques faisant usage de samples ne facilitait pas la tâche d'un discours général sur une ontologie du sample, tant les pratiques de composition et d'écoute auxquelles elles

7Small, Christopher (1998). *Musicking : The meanings of performing and listening*, Duke University Press, 1998

répondent varient d'un genre à l'autre. Concrètement, je remarquais que les outils mis à disposition des artistes du sample avaient beaucoup évolué au cours de ces trente à quarante dernières années, tout comme le reste des technologies mises à disposition des musiciens. Le sample comme artefact technique n'est pas en lui-même une technologie mais est insérée dans des technologies et des interfaces qui façonnent son ontologie et ses potentialités.

Je me rendais ainsi compte qu'il était tout à fait possible de dépasser les analyses formelles classiques en musicologie, lesquelles je serais bien incapable de fournir, n'ayant reçu aucune éducation musicale au cours de ma vie. Les gestes d'incrustation de documents sonores sont en effet perceptibles sans connaissance a priori de l'écriture musicale puisque leur apport dans l'œuvre dépasse bien souvent l'apport tonal ou rythmique, apport certes important de ne pas négliger. Mais ce que le document sonore offre à l'auditeur.ice, ce sont aussi des significations, des symboles et des signes qui complexifient le discours musical et offrent d'autres modes de lecture. Cette intrigante opacité dans le geste de collecte, explicable par la prévalence historique de la notion d'œuvre au détriment de ses conditions de création, fut donc le point de départ de la recherche, sinon son moteur. J'ai donc choisi de mettre l'œuvre de côté dans mon analyse au cours de la deuxième année du Master. Je considérais que les dynamiques à l'œuvre en amont de la création musicale même, à l'endroit de la collecte, étaient trop complexes pour être traité comme s'il ne s'agissait que d'« étapes préparatoires ». Surtout, je me rendais compte que la collecte des sons à usages musicaux dans son actualisation la plus contemporaine a des implications dont l'analyse esthétique de l'œuvre ne saurait rendre compte. Ces implications d'ordre culturelles et socio-économiques n'étant pas audibles au sein des morceaux, je les mettais donc de côté.

Je découvrais des utilisations de documents sonores dans des musiques diverses, électroniques mais aussi et surtout *mixtes* qui, elles, revendiquent la citation documentaire comme geste artistique, poétique et politique. Pierre-Yves Macé, dans *Musique et document sonore. Enquête sur la phonographie documentaire dans les pratiques musicales contemporaines,* articule la question fondamentale des modes d'appropriation du sonore non musical dans le musical par le biais d'un « devenir-musique » du document sonore. À travers de nombreux exemples allant du phénoménal *Requiem pour un jeune poète* (1969) de Zimmerman au contemplatif *Presque rien n°1, lever du jour au bord de la mer* (1967-1970) de Luc Ferrari en passant par le grinçant *Non* (2006) de Zad Moultaka, c'est une variété de techniques d'incrustation du document sonore qui sont analysées au cœur de l'étude. La musique devient alors propos historique et politique lorsque les discours politiques sont incrustés, propos sur le sensible lorsque le document devient « empreinte sonore » ,

témoin d'une « subjectivité collective de l'écoute », propos révérencieux lorsqu'il rend hommage, etc. Mais parce qu'il est musical, ce propos glisse entre les doigts de l'argumentation. Il fait allusion mais n'affirme pas. Je prenais conscience du prisme central du « devenir » de l'enregistrement sonore.

Pour revenir au cheminement de ma recherche au cours de ces deux années, je me questionnais alors sur les façons possibles de déceler des types de propos dans des musiques qui répondent à un *ethos* différent des musiques abordées dans *Musique et document sonore* , étant donné que mon intérêt se portait particulièrement sur les musiques électroniques[8]. Dans ces musiques, l'échantillon sonore est le plus souvent au service du rythme, des harmonies et du timbre plutôt qu' au service d'un propos, quelle qu'il soit, bien que les contre-exemples existent[9]. L'incrustation des sons du réel aboutit à une homogénéisation du flux musical, où l'on ne sait plus différencier réellement sources instrumentales « traditionnelles » (synthétiseur, piano, percussion, cordes, cuivres, etc.) et sources sonores extra-musicales. Un court exemple :

De manière assez régulière, nous pouvons déceler tout au long du morceau *Reiki*[10] de l'artiste Rod Modell des bruits de chantier, en particulier ce qu'il semble être des sons de marteaux et des sons objets métalliques en friction. L'identification de coups de marteaux est assez aisée à partir du moment où l'on se rend compte de leur présence dans le mix. Un autre élément percussif que l'on peut assimiler à un son de tambourin répétée et prolongée se manifeste plus régulièrement dans la séquence rythmique et possède un timbre métallique proche, de ce que l'on peut en juger, de celui des bruits de chantier. L'identification de ce son structurant du rythme apparaît pour la première fois dans le morceau à 1:13 et demeure présent jusqu'à la fin du morceau. Serait-il issu d'une manipulation du même enregistrement de ce qu'il nous semble être des bruits de chantier ? Ou Roderick Modell aurait-il simplement fait correspondre le timbre de cet élément - provenant peut-être d'une boîte à rythme - au timbre métallique des bruits de chantier ? Un doute demeure et

8Ce que j'appelle musiques électroniques, c'est un ensemble de styles musicaux qui se forme réellement au cours des années 1980 en partie grâce à la démocratisation de synthétiseurs bon marché, de boîtes à rythmes et de *samplers* (échantillonneurs) qui ouvrent la voie à l'intégration de sources musicales et extra-musicales préexistantes dans des œuvres musicales originales. De pair avec l'émergence des logiciels de musique assistée par ordinateur (MAO) au début des années 1990, ces outils compositionnels permettent l'apparition d'une génération de *bedroom producers* qui, avec assez peu de moyens au début, créent des musiques hybrides dont les filiations sont nombreuses (funk, soul, dub, punk,etc.).

9 Que l'on pense à l'insertion d'archives du Disco Demolition Rally en 1979 dans le morceau *Disco Sex* d'Al Kent, à la reprise d'un discours de George H. W. Bush dans les *mash-up* hip-hop de Steinki & The Mass Media ou à la reprise d'un discours de David Cameron dans le morceau d'ouverture de son album *Bitter Music*.

10 Rod Modell (Roderick Julian Modell), « Reiki », Captagon, Tresor TRESOR.312, 2019.

persistera autant de fois que l'écoute se réitérera car il n'est pas possible d'identifier ce son indistinct avec certitude.

Ce doute, je le jugeais particulièrement fécond et initiateur d'une enquête dans l'écoute. L'enquête naît d'une interrogation, de la volonté d'accéder à la certitude d'une intuition et de s'approcher d'une vérité factuelle. En accord avec cette définition, j'élaborais l'idée d'une enquête de l'auditeur dans l'écoute. Pourquoi l'auditeur souhaiterait accéder à la cause d'un évènement sonore alors que celui survient au sein d'un objet esthétique ? À quoi répond ce désir d'identification des sources sonores documentaires au sein des œuvres musicales ? L'enquête serait-elle est un moyen de saisir le geste d'intégration du document sonore par le biais de la reconnaissance de sa cause ? En me focalisant provisoirement sur les sons de chantier, je simule un changement de lieu d'écoute en invoquant l'image mentale « coups de marteaux sur une surface rigide ». Ce que j'invoque en tant qu'auditeur n'est pas seulement un fait sonore mais une situation réelle impliquant peut-être des personnes humaines (quelqu'un utilisant le marteau), un environnement géographique plus ou moins délimité tel qu'un immeuble en construction, éventuellement un moment de rencontre avec le fait sonore, etc. Mon hypothèse à la fin de l'année de Master 1 était qu'en tant que fait sonore indéterminé et parfois indistinct, l'échantillon sonore joue un rôle de créateur de fictions dans l'écoute des musiques électroniques, lesquelles fictions se dessinent à l'aune de l'imagination de chacun.e. Ma recherche s'était déplacée presque malgré moi depuis la question de la collecte des sons vers la question de la manifestation de ces sons dans l'écoute.

Je décidais après avoir rendu le teaser d'expérimentation que je retournerai à la question de la collecte, et ce pour deux raisons : premièrement, je considérais que la poursuite d'un travail sur l'enquête via l'écoute demandait de fournir un travail sociologique de terrain. J'envisageais difficilement cette possibilité, n'ayant peut-être pas assez confiance en l'écho que trouverait mon hypothèse chez les publics que je souhaitais interroger, c'est-à-dire auprès des personnes qui écoutent et vivent des musiques électroniques diverses dans des contextes tout aussi divers (chez eux, dans la rue, dans les transports et au sein des lieux de fête). Le développement de l'imaginaire et l'élaboration de fictions ou proto-fictions à partir de l'écoute musicale n'est certes pas une idée nouvelle et tout à chacun peut certainement témoigner d'un tel rapport fictionnel à la musique. Peut-être à tort, je craignais que le bornage de ce rapport aux échantillons sonores ne soit pas parlant pour les publics interrogés.

Et puis, mon intérêt se redirigeait vers la question des sources. Une façon de détourner l'obstacle du sourçage *depuis* les œuvres musicales était de s'intéresser directement aux espaces médiatiques où se situent les échantillons sonores, en ignorant temporairement la notion d'« œuvre » et d'écoute de ces œuvres. Je me recentrais alors sur l'objet sample compris en tant qu'outil de production. Je l'ai rapidement évoqué et nous le verrons plus en détail par la suite, tout évènement sonore est un échantillon sonore en devenir à partir du moment où l'évènement peut faire l'objet d'une captation sonore. Mais certains espaces, physiques et virtuels, sont des endroits privilégiés de stockage de ces sons. Ces endroits privilégiés de stockage, j'en dénombre trois catégories : les archives institutionnelles physiques et/ou numériques, les dépôts collectifs numériques d'échantillons sonores à accès gratuit et les services payants de téléchargements d'échantillons sonores. Ces trois types d'espaces de stockage répondent à des usages différents mais partagent tous un principe d'indexation des sons selon des critères qui vont de la recherche scientifique et l'information du grand public pour les archives institutionnelles à la création audiovisuelle et musicale pour les dépôts collectifs et les services payants. Le classement des enregistrements permet aux musiciens d'effectuer des recherches ciblées selon leurs besoins ou de naviguer au sein des interfaces. Parmi ces différents espaces, je décidais de me pencher particulièrement sur les plateformes proposant le téléchargement payant d'échantillons sonores.

À ma connaissance, le sample compris comme bien marchand n'a pas encore fait l'objet d'étude universitaire approfondie, ni même d'article qui s'intéresse spécifiquement à ce sujet. Pourtant, la croissance économique de cette industrie montre bien qu'une proportion de plus en plus large de musiciens s'intéresse à ce type de services. A titre d'exemple, la plateforme Splice revendiquait en 2021 plus de 4 millions d'utilisateurs à travers le monde[11]. Un rapide tour sur des sites internet tels que *Splice*, *Samples From Mars* ou *Producer Loops* nous révèle l'étendue des sons mis à disposition. Loin de se limiter uniquement aux musiques appartenant à une certaine « culture du sampling », ces services proposent des *sample packs* (paquets de samples) parmi un très large éventail de genres et sous-genres. Nous le verrons, ces plateformes sont loin d'être des outils de travail neutres : le mode d'attention aux sons qu'elles proposent dépassent la seule vertu utilitaire à laquelle elles peuvent être *a priori* associées.

Étant moi même client de Splice (je préfère ce terme à celui d'utilisateur), je portais alors plus d'attention à l'interface au sein de laquelle les samples sont inclus : comment les paquets de

11Astor, Ph. (2021). Sur le front des « musictech » #1, *musiczone*. Url : https://musiczone.substack.com/p/sur-le-front-des-musictech, consulté le 14 juin 2022.

samples sont-ils indexés et de quel type de commercialisation font-ils l'objet ? Qui conçoit les samples ? Qui sont les intermédiaires culturels et quel rôle jouent les interfaces numériques dans cette écologie ? Tous ces déterminants ne peuvent pas être traités avec la même attention dans le cadre de ce mémoire. Cependant, un schéma de fonctionnement général du marché peut être dressé pour comprendre les dynamiques culturelles et socio-économiques à l'œuvre au sein de ce marché, à la fois entre l'offre et la demande mais aussi entre les divers acteurs professionnels de la branche. Et puis, derrière l'interface et le *branding* résident des questionnements plus généraux qui sous-tendent l'analyse fournie : Comment le mode d'existence du sample-produit reconfigure une ontologie actuelle du sample ?

C'est donc à la compréhension des mécanismes de marchandisation du sample et de légalisation du sampling comme technique de création musicale que vise cette étude. Théoriser le sample comme produit depuis une perspective socio-économique, c'est porter un regard sur un objet complexe dont les enjeux irriguent une large proportion de la création musicale contemporaine, depuis l'ultra-mainstream jusqu'à l'« underground ».

Étape nécessaire, nous délimiterons dans un premier temps ce qu'est un sample, et ce qui *fait* sample. Au regard de ces définitions, nous porterons ensuite notre attention sur le sample-produit : au-delà de l'attribution d'un prix à un enregistrement audio utilitaire, comment un son devient-il bien marchand ? Ici, nous décrirons comment la logique capitaliste à l'œuvre dans le processus de commercialisation de samples agit sur le geste même de collecte des sons et sur une ontologie du sample. Enfin, nous nous dégagerons de l' objet-sample pour nous intéresser succinctement aux conditions de création des *sample packs.* Nous ferons ici appel aux travaux sur la plateformisation de l'économie.

Sample : son, document sonore, fragment, enregistrement, bien informationnel ?

Au-delà d'apporter les éléments de compréhension nécessaires au lecteur quant à ce qu'est un sample et ce à quoi rapporte le sampling dans le monde universitaire et dans les arts, cet exercice de définition a vocation à construire les outils terminologiques qui nous permettent d'avoir un regard critique sur l'inclusion du sample dans des logiques mercantiles. Ces éléments de compréhension, nous les puisons en musicologie, en philosophie de l'art, dans les théories littéraires, dans les *cultural studies* et dans l'économie politique de la communication ; là où le sample est tantôt fragment, document, citation ou bien informationnel. L'échantillon sonore est tout cela à la fois, et certainement bien d'autres choses encore. Dans toutes ces acceptations cependant, le sample est toujours matière sonore « en devenir », sujette à déplacements entre différents environnements médiatiques.

1. Les conditions techniques du sampling : une chaîne de transductions

D'un point de vue technique, l'échantillonnage sonore peut être appréhendé comme le choix discret de la rupture d'un flux sonore à deux moments distincts (au début et à la fin de l'échantillonnage) en vue de sa conservation sous la forme d'un fichier audio numérique. La chaîne d'évènements qui concerne l'acte d'échantillonnage peut être utilement décrit à l'aide de la notion de transduction. En ingénierie sonore, la transduction désigne la conversion des variations d'un medium en variations correspondantes dans un autre médium[12]. Par exemple, lorsqu'une antenne convertit des ondes électromagnétiques en signaux électriques et quand ces signaux sont convertis via un haut-parleur en air pulsé, des transductions ont lieu. Lorsqu'un son de klaxon est capté par un microphone, transféré sur un disque dur puis sur un *sampler* avant d'être manipulé et lu à l'aide un casque audio, une chaîne de transductions a lieu. Le schéma suivant (fig.1) représente cette chaîne de transductions depuis l'apparition du son jusqu'à la diffusion de l'échantillon tel qu'il est intégré dans un morceau de musique original, par exemple.

12 HELMREICH, S, (2012). « Transduction», *PROOF*.

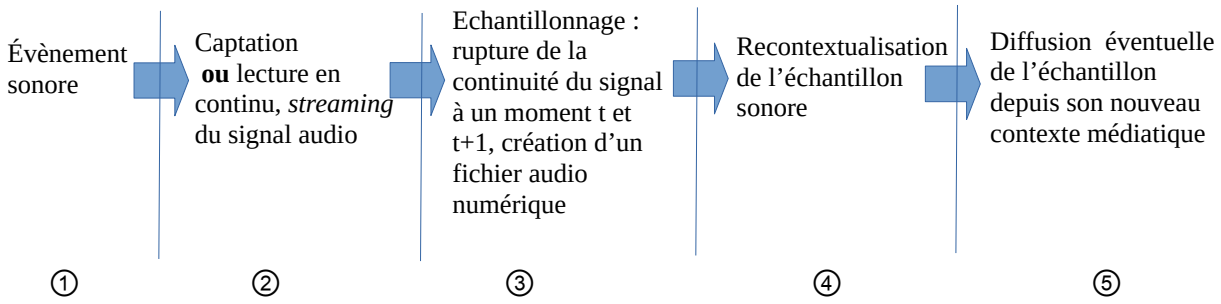


fig. 1. schéma représentant la chaîne de transductions de l'échantillon sonore

① L'évènement sonore est ici à comprendre comme toute *résonance* de l'objet telle qu'elle peut être convertie en un signal électrique ou électronique pérennisable. L'évènement sonore ne doit pas nécessairement se *donner à entendre* et n'est donc pas un phénomène sonore tel que la phénoménologie conçoit le son, c'est-à-dire comme ce qui se rend audible. Dans notre définition, est évènement sonore tout ce qui peut faire l'objet d'une captation sonore, y compris au-delà des facultés auditives humaines en termes de registre fréquentiel (ultra et infrasons). Aussi, le son produit par un arbre qui s'abat en plein milieu de l'Amazonie alors que personne ne l'entend fait évènement sonore en cela qu'il est « indépendant face à la perception qu'on peut en avoir »[13]. On peut imaginer avoir déposé un enregistreur à proximité de l'arbre et être à même de percevoir la reproduction technique de ce son.

② Le son, pour être échantillonné, doit être interprétable en tant que signal. Je différencie deux procédés de diffusion du flux audio : le signal provient d'une captation sonore sous forme de format audionumérique (mp3, wav, flac), auquel cas il existe déjà un fichier audio qui sera - ou non - segmenté. Dans le deuxième cas, le signal provient d'un canal de lecture en continu du signal audio : télévision, radiophonie, *streaming* web.

③ L'échantillonnage sonore consiste en la création d'un fichier audio qui segmente le signal audio à un moment t et t+1 de ce flux. Par exemple, je *stream* le journal de 20 heures depuis la page web de la chaîne France 2 que je peux enregistrer en direct sur un *sampler* via un branchement USB. À ce moment-là, je choisirai un moment de début et de fin de l'enregistrement au cours de la lecture en continu : j'échantillonne car je prélève un fragment de ce flux à un moment t et t+1. Le principe

13 Bonnet, F. *Les Mots et les Sons. Un archipel sonore,* p.64, L'Eclat.

est le même pour les les fichiers audio localisés sur un support de *stockage*, et non sur une *mémoire vive* comme c'est le cas pour le streaming.
④ La recontextualisation de l'échantillon sonore correspond à l'intégration du fichier audio créée par le geste d'échantillonnage dans un environnement médiatique propice à création musicale ou sonore : un logiciel de musique assistée par ordinateur (MAO) ou *sampler* par exemple.
⑤ La dernière étape de cette chaîne de transductions est la diffusion de l'échantillon depuis son nouvel environnement médiatique. Par exemple, jouer via des haut-parleurs le morceau de musique au sein duquel le son de l'étape ① a été échantillonné.

Ce qui est au cœur de notre étude concerne les étapes ① à ③. Lors de la collecte d'échantillons sonores sur des bases de données, le processus de collecte commence à l'étape ②, à un moment où le son est déjà numérisé. Le travail effectué lors de la première année sur la notion d'enquête dans l'écoute s'intéressait davantage aux étapes ④ et ⑤ de la chaîne de transductions.

L'audible n'est pas échantillonnable en tant que tel puisque chaque évènement sonore est unique pour celui qui l'entend. De manière peut-être magique cependant, le sampling comme technique de manipulation des sons permet aux artistes sampleurs de projeter dans leur musique ce qu'ils entendent vraiment dans le sonore. Sampler, c'est donc aussi une façon de partager sa propre écoute du monde, et une attention au monde.

Ainsi, pour ce qui nous intéresse, l'échantillonnage (ou *sampling*) est la fragmentation d'un flux audio électrique ou électronique et son stockage sur fichier audio en vue d'une utilisation *recontextualisante* ultérieure (l'échantillon, ou le *sample*).

2. Qu'est-ce qu'un *sample* ?

Maintenant que nous avons synthétisé le processus technique d'échantillonnage à l'aide des trois premières étapes du schéma et qu'il devient plus aisé de se figurer en quoi peut consister le *sampling*, il est possible de définir le résultat de ce processus de collecte : les échantillons, ou *samples*. Les termes de « sample » et de « sampling » sont les sujets d'une multitude d'emprunts dans des domaines artistiques et scientifiques hétéroclites. « Avec l'enregistrement audio contemporain sur ordinateur, chaque moment de son enregistré est essentiellement un « sample ».

C’est pourquoi le rock’n’roll, la country, le blues et les musiques classiques traditionnellement éloignées du sampling, sont maintenant des musiques basées sur le sample ».[14] Cette citation de l’ethnomusicologue Eliot Bates est révélatrice de l’ubiquité du sampling comme technique de composition dans les musiques contemporaines, qu’elles qu’elles soient.

Cette citation presque provocante – beaucoup de musiciens et fans de rock, de country et de musiques classiques n’accepteraient pas de considérer leur genre favori comme « basé sur le sample » - souligne l’omniprésence d’une forme particulière d’écriture sonore dans la musique contemporaine : le sampling. Pourquoi un *riff* de guitare blues serait-il un sample ? Le sampling consiste en l’extraction d’une source sonore, qu’elle qu’elle soit, sur un nouveau support de stockage. Enregistrer l’extrait d’un vinyle sur une piste numérique ou sur un *sampler* est peut-être la méthode la plus évidente, mais de nombreuses autres opérations peuvent être considérées comme du sampling. A titre d’exemple : enregistrer une visioconférence en direct ou enregistrer un chant d’oiseaux et le transférer sur un logiciel de musique assistée par ordinateur (MAO).

L’échantillonnage est un processus et les samples sont les objets qui résultent de ce processus. Les technologies d’enregistrement et de stockage sont primordiales dans le sampling, autant qu’elles ont pu l’être pour l’émergence des musiques reproductibles. D’autres technologies sont essentielles au sampling et n’ont pas arrêté de se perfectionner, elles concernent le traitement du signal d’un enregistrement numérique. Inverser, transposer, raccourcir ou filtrer les fréquences constitutives d’un son sont quelques opérations rendues possibles par les samplers et logiciels de MAO. La citation d’Eliot Bates devient plus explicite : en effaçant leurs petites erreurs, en raccourcissant leur enregistrement ou en dupliquant un riff depuis un couplet vers l’autre, les musiciens de country et bien d’autres « samplent », ils extraient une source sonore telle qu’une guitare et manipulent l’enregistrement dans un contexte musical original.

Enregistrer un train arriver à quai ne relève pas du sampling mais de la captation, tandis que le prélèvement d’un fragment de la captation de cet évènement relève du sampling. Autrement dit, on ne sample pas des évènements sonores mais leur reproduction technique sur support. Le sampling est donc un terme qui répond avant tout à un processus de sélection d’une matière sonore vouée à être recontextualisée. L’utilisation du terme de « sample » pour qualifier n’importe quel enregistrement audio utilisé dans un but musical est sujet à controverses. Selon certains auteurs, le

---

14BATES, Eliot (2004). Glitches, Bugs, and Hisses: The Music We Love to Hate, 275–293

sampling a davantage à voir avec une méthode de citation et d'appropriation du son qu'une forme d'inscription du son. Cela est particulièrement vrai en ce qui concerne les travaux académiques qui utilisent des concepts issus de la littérature et des études du langage tels que la tradition orale du signifiant afro-américain de Henry Louis Gates Jr.[15] ou les traditions françaises de l'intertextualité de Julia Kristeva, Roland Barthes et du mouvement *Tel Quel*. Dans *Art Into Pop,* Simon Frith et Howard Horne insistent sur l'inefficacité des études qui utilisent des catégories venant de la critique littéraire pour comprendre des productions provenant des cultures populaires. Selon lui, ces études mettent trop d'emphase sur le texte, là où le processus d'élaboration du texte est aussi important à comprendre[16].

2.1 La distinction son/sample

Le son devient un sample lorsqu'il est considéré comme un fichier, un artefact stocké sur un support de stockage. Les sons font évènements tandis que les samples sont des objets définis occupant de l'espace, que cet espace soit virtuel ou physique. Les ondes sonores vibrent, réverbérent et disparaissent ; les fichiers et dossiers deviennent éventuellement corrompus, échangés, supprimés ou perdus. Cette différence ontologique entre le son et le sample est cruciale : si le son est considéré selon les philosophies du son comme un « donner à entendre » ou comme un « évènement dans l'objet résonnant »[17], le sample doit être considéré depuis la perspective de son évolution au sein d' espaces informationnels en tant que le contenant d'un flux sonore. C'est la mobilité et l'activation du sample par les artistes musiciens qui (re)donne naissance à l'évènement sonore.

Il y a une autre raison pour distinguer les samples et les sons. Elle réside dans le contenu musical même. Les artistes utilisant des techniques de sampling aiment parfois rappeler l'auditeur que leur musique est composée partiellement ou totalement d'enregistrements manipulés et recontextualisés. Dans certains cas comme dans la House, un style de musique électronique né à Chicago au milieu des années 1980, le sampling comme art est célébré. C'est un élément constitutif d'un style de musique censé être joué dans des environnements festifs : clubs et *rave parties* en particulier. Dans certains morceaux House, l'utilisation rythmique d'enregistrements de voix chantés rend le processus d'échantillonnage audible, presque indubitable. Dans le morceau *Bypolar*[18] du producteur

15 Henry Louis Gates Jr., *The Signifying Monkey : A Theory of Afro-American Literary Criticism*, Oxford University Press, 1988.

16Harkins, P. (2010). *Appropriation, Additive Approaches and Accidents: The Sampler as Compositional Tool and Recording Dislocation*, IASPM journal, vol.1, no.2

17 Ibid, 3. p.62-63.

18 Walt J (Walter C. Jones), *Bypolar,* Sounds of the City, 2015

états-unien Walt J (Walter C. Jones), une voix chantée apparaît à la seizième seconde du morceau. Sa répétition mécanique et son alignement précis avec les accords de pianos et les percussions rend évidente la mobilisation d'un sample de voix. Transposés, raccourcis, les fragments de voix accompagnent le *groove* tout le long du morceau, même si aucun mot ne peut être réellement identifié. L'auditeur.ice n'entend pas seulement le son d'une voix, il.elle entend la manipulation d'une voix enregistrée, un sample. Le média devient alors audible.

En résumant brièvement, la distinction son/sample peut être appréhendée de deux façons. La première est ontologique : alors que les sons sont des évènements, les samples sont des objets. La seconde distinction est liée à la réception d'informations musicales par les auditeurs : quand le processus d'échantillonnage est rendu évident, le son sera identifié comme un sample.

Jusqu'ici, nous avons défini le sampling comme un geste de collecte consistant au déplacement d'un flux sonore depuis un espace de stockage vers un espace de création. Ici, j'aimerais préciser quelles peuvent être ces zones d'afflux (les lieux dont proviennent les sons) et quels chemins informationnels les samples peuvent emprunter avant d'intégrer l'espace de création. Cette cartographie a deux buts : premièrement, elle vise à donner au lecteur une vue d'ensemble sur la diversité des techniques de sampling et leur faisabilité technique. Deuxièmement, cartographier une telle diversité aide à rendre compte de la multitude des postures d'écoutes auquel le sampling donne lieu. Les espaces dont proviennent les sons - ou le son? - ne sont pas des espaces neutres et la notion de stock peut donner l'impression que ces flux sonores sont en latence, ce qui n'est pas le cas.

3. Le *sample* et les *sample packs* comme « biens informationnels »

L'utilisation du terme de bien « informationnel » a été popularisé par Carl Shapiro et Hal R. Varian dans leur ouvrage *Information Rules : A Strategic Guide to the Network Economy*, publié en 1999[19]. Selon leur définition, les biens informationnels sont des biens numérisés ou numérisables sujets à transactions. Cela fait des biens informationnels une catégorie particulièrement large qui inclut les formules chimiques, les jeux vidéos, les séquences ADN, les recettes de cuisine mais aussi les images numérisées, les encyclopédies, etc. La liste est sans fin et je souhaiterais y inclure les échantillons sonores.

19 Shapiro C., Varian, H.R, *Information Rules : A Strategic Guide to the Nework Economy*, Harvard Business Review Press, 1999 .

Même si la catégorie des biens informationnels est très large, les caractéristiques des biens informationnels tels que théorisés par les deux auteurs s'avèrent utiles dans le cadre de notre étude. Les samples compris comme des biens informationnels ont les caractéristiques techniques suivantes : premièrement, leur reproduction est gratuite et il n'existe pas de limite en termes de capacités de production, à l'inverse des biens matériels comme les composants informatiques ou les automobiles. Deuxièmement, si elle est bien faite, la reproduction de copies est parfaite et n'est jamais altérée. Troisièmement, et cela est particulièrement vrai pour les samples, les biens informationnels sont divisibles en de multiples parties et peuvent être recomposés à l'infini. Il est important de noter qu'un bien informationnel composé de multiples éléments numérisés devient un nouveau bien dont la qualité diffère de la somme de ses parties. Avec ces caractéristiques en tête, nous voyons que la notion de bien informationnel est particulièrement pertinente sachant qu'elle nous aide à définir le sample depuis une perspective qui n'a pas été privilégié dans la recherche académique. Mais cela est assez compréhensible : les enjeux juridiques concernant les méthodes de sampling tels que traités par J. Demers, S. Frith ou S. Greenfield et G. Osbord[20], les notions de performativité[21] et les différents prismes esthétiques et philosophiques[22] ont été priorisés à un moment où l'importance de la filière économique du sample était plutôt mineure.

De façon peut-être plus significative encore, le sampling est une technique de composition et de production historiquement affilié à des styles musicaux appartenant à ce qui a été théorisé par Dick Hebidge en 1979 comme appartenant aux *subcultures* dans *Subcultures : The Meaning of Style.*[23]S'éloignant de toute généralisation, les études théoriques des mouvements culturels sont souvent liées aux théories des *cultural studies,* un vaste mouvement théorique historiquement inspiré d'une approche politique considérant les politiques libératrices comme étant ancrées dans les luttes autour d'enjeux d'identité sociale tels que le genre, l'ethnicité et la sexualité par exemple[24]. Le Hip-hop et les musiques électroniques utilisent le sampling de manière extensive, mais ils sont

---

20Voir Demers, J. (2006). *Steal This Music: How Intellectual Property Law affects Musical Creativity*, Athens, University of Georgia Press ; Frith, S. (1993). "Music and Morality" in Frith, S. ed. *Music and Copyright*, Edinburgh, Edinburgh University Press ; Greenfield S. & Osborn, G. (2004). "Copyright Law and Power in the Music Industry" in Frith, S. & Marshall, L. eds. *Music and Copyright (Second Edition)*, Edinburgh, Edinburgh University Press.

21 Butler, M. (2014). *Playing with something that runs: Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance,* New York: University Press.

22 Macé, Pierre-Yves (2012). *Musique et document sonore. Enquête sur la phonographie documentaire dans les créations musicales contemporaines*. Les Presses du Réel.

23 Hebdige, D. (1981). *Subculture : The Meaning of Style*, Routledge

24 Hesmondhalgh, D. & Morin, C. (2015). *Cultural studies*, *production et économie morale*. *Réseaux*, 192, 169-202.

aussi des exemples de mouvements artistiques ayant une importance dans l'expression de revendications politiques et identitaires. Ceci explique assez logiquement pourquoi les chercheurs influencés par les *cultural studies* ont été davantage concernés par les réalités sociales dénoncées par ces mouvements culturels.

Le mouvement des *cultural studies* a été opposé avec plus moins de nuances à l'économie politique de la communication, un mouvement théorique qui appréhendait les médias et la culture depuis une perspective différente. Cette perspective est centrée autour des modalités de production, de distribution et de consommation des biens informationnels et culturels au regard de l'intérêt général porté sur la culture et l'information dans la société. Les enjeux d'identité sont plutôt absents de cette branche académique qui grandit dans les années 1960 et 1970 aux Etats-Unis autour des réflexions de Herbert Schiller sur l'impérialisme culturel américain ou autour des travaux de W. Smythe sur la marchandisation des audiences par le biais des publicités commerciales. Avec le temps, l'économie politique de la communication (EPC) est devenue plus quantitative que spéculative. De ce fait, l'industrie créative est devenu *les industries créatives*, même si le point de départ de l'analyse demeure l'expansion du capitalisme dans le domaine de la culture et de l'information[25].

La formulation de notre problématique localise ses enjeux du côté de l'analyse des industries culturelles. Pour cette raison, la considération de questions soulevées par les chercheurs en *cultural studies* nous aident à identifier les codes culturels « récupérés » par les principaux acteurs du secteur. Par exemple, les méthodes de marketing des *samples* sont très intéressants à examiner. Il s'agit surtout de textes mais aussi parfois de contenus audiovisuels introduisant l'« identité » d'un *sample pack* : sa raison d'être, les instruments et le matériel utilisé lors de sa réalisation, parfois une courte biographie du créateur du *sample pack*, etc. Ces discours visent à persuader le potentiel acheteur-téléchargeur non seulement de la qualité musicale des sons qui s'offrent à lui, mais aussi de la légitimité culturelle de ces sons comme appartenant à une tradition culturelle, c'est-à-dire à un genre ou un style musical. A la suite de Jennifer C. Lana, nous comprenons le genre comme un outil conceptuel le plus souvent utilisé pour classifier des variétés de produits culturels, particulièrement dans le champ des arts visuels, des cultures populaires, des jeux vidéos, du cinéma, de la littérature et de la musique[26]. Mais la notion de produit culturel s'applique-t-elle réellement au *sample* ? Le *sample* comme outil de création se « consomme » certes, mais a-t-il le statut de produit culturel au

25Guibert, G., Rebillard, F., Rochelandet F. (2016), *Médias, culture et numérique. Approches socioéconomiques*. Armand Colin, cursus.

26 Lena, Jennifer C., Perterson, Richard A., Classification as Culture : Types and Trajectories of Music Genres, *American Sociological Review,* Oct., 2008, Vol. 73, No. 5 (Oct., 2008), pp. 697-718.

sens de la « matérialisation d'une œuvre artistique » ?[27]La réponse est non, l'échantillon n'a pas vocation à faire œuvre. Pourtant, le marketing dont font objet les *samples* et *sample packs* se rapproche des stratégies de marketing à l'œuvre dans la vente de musiques sur support.

Après avoir présenté les caractéristiques techniques des *samples* comme bien informationnels, je propose de présenter deux deux de leurs attributs majeurs sur le plan économique. Premièrement, ce sont des biens collectifs : du fait de leur reproduction aisée, ils sont caractérisés par un critère de non-rivalité et une difficulté d'exclusion. À ce jour, cela signifie qu'acheter un *sample pack* ou souscrire à une offre mensuel pour accéder à une banque de sons autorise le consommateur à partager les échantillons avec d'autres individus sans restriction. Ceci est particulièrement vrai pour les *samples* payants parce qu'ils sont libres de droits une fois achetés, là où l'utilisation de musiques existantes peut être sanctionnée. Cette difficulté d'exclure les *free riders* du marché rend la mise en place du marché plus difficile que pour d'autres biens. Le succès économique de certaines plateformes de vente de *samples* et de certains « créateur de sample » montre que le *free riding* (le fait de profiter d'un bien, d'une ressource ou d'un service public en évitant ou en réduisant son coût), très attaché à l'histoire du *sampling*, n'est pas un réel obstacle à la bonne santé du marché. Peut-on parler d'une « légalisation » des pratiques de *sampling* due au phénomène de marchandisation des échantillons sonores ? Cette hypothèse peut sembler audacieuse sans la collecte nécessaire de données empiriques, mais la question reste ouverte.

Il est important de noter que de nombreux *sample packs* en formats CD datant des années 1990 et du début des années 2000 ignoraient totalement la propriété intellectuelle. Par exemple, c'est le cas des *sample packs Datafiles 1-3* produits par le studio Zero-G fondé par Ed Stratton. Selon le média en ligne Musicradar, les échantillons sonores de ce *sample pack* auraient inspiré des artistes de la scène naissante House et Drum'N'Bass au RoyaumeUni au début des années 1990. Ceci peut être confirmé par la présence des *sample packs* du studio Zero-G dans une imposante archive compilant des collections de *samples* des années 1990 : « 90's Old School Sample Cds Collection » sur le site Interne Archive[28]. En effet, commercialisé ne veut pas nécessairement dire légal. Dans le cas du marché actuel du *sample*, comment s'assurer que les sons parfois nombreux constituant les échantillons et les boucles d'échantillons ne sont pas issus de créations antérieures dont l'utilisation commerciale est prohibée ? La violation des droits d'auteurs n'est peut-être pas l'apanage des consommateurs dans le cas du marché du *sample pack.*

27 Ibid, 15,p.36
28 https://archive.org/details/old-school-sample-cds-collection-01, consulté le 12 mars 2022.

Le second attribut des *sample packs* comme biens informationnels est lié à une caractéristique distinctive de l'économie digitale : l'« effet-réseau ». L'effet-réseau est un concept qui explique le fait que le plaisir trouvé dans la consommation de certains biens ne dépend pas seulement de leurs caractéristiques propres mais aussi du nombre d'autres utilisateurs de ce bien. La valeur du bien dépend alors du nombre de consommateurs. Comment ce concept prend-il forme dans une analyse sur le marché du *sample pack* ? Concrètement, le plus de potentiels téléchargements, c'est-à-dire de demande sur une plateforme de téléchargements de samples, plus l'offre est vouée à croître et plus grande sera la diversité des sons proposés aux utilisateurs. Cela peut être vérifié : il y a des *sample packs* pour presque tous les genres de musiques, allant du plus *mainstream* au plus expérimental. En ce qui concerne l'industrie des *sample packs*, les termes d'« offre » et de demande ne peuvent pas être compris de la même manière qu'ils le sont compris dans une perspective Fordiste, ou pré-digitale. En effet, l'esprit d'entreprenariat qui caractérise nos modes contemporains de production concerne directement l'industrie du *sample pack* [29].

S'il existe de nombreux studios établis tels que *Sample Magic, Audiomodern ou Dome of Doom* concentrant leur activité principal sur la création de *sample packs*, une large part des créateurs de *samples* sont des musiciens dont l'activité créative peut difficilement être considérée comme professionnelle, sachant que leurs revenus provenant de cette activité sont très variables dans le temps. Cela signifie que leur contribution au secteur est plus ou moins erratique et non exclusive à la création de *sample packs* : la vente d'« instrumentales » pour des collaborations avec d'autres artistes, des travaux commissionnés et, naturellement, la composition et la performance de leur propre musique peuvent être d'autres sources de revenus. Selon l'expression de Charles Umney, le créateur de *sample packs* est un « musicien fonctionnel » qui alterne entre le statut de créateur d'offre et de consommateur. Cela nous mène à suggérer que le consommateur d'aujourd'hui est la force de travail de demain[30].

Il existe un effet-réseau d'un second type concernant les biens informationnels. Ce second type est indirect sachant qu'il requiert la consommation et l'utilisation de services et de biens complémentaires : les *samples* sont des bien-systèmes. Cela signifie que l'utilisation d'un bien informationnel A (le *sample pack*) dépend de l'utilisation d'un autre bien B tel qu'un *sampler*, un ordinateur, un logiciel de musique assistée par ordinateur (MAO), une technologie virtuelle de

29Terren, M. (2019). Fake It 'Til You Make It: The Virtual Orchestra in New Electronic Music. Sound Scripts, 6(1).
30 Umney, C. (2021). Function musicians, technology and class relationships, *Volume !* 181, Issue 1.

studio (VST), une carte son, etc. Le plus il y a d'utilisateurs de ces autres biens, le plus d'acheteurs potentiels de *samples* il y aura. À ma connaissance, il n'existe pas de collaboration entre des entreprises de confection d'instruments, fussent-ils électroniques, et des entreprises spécialisées dans la création de *sample packs*, peut-être parce que les créateurs d'instruments distribuent leurs propres collections de samples et défendent souvent une identité sonore qu'ils ne souhaitent pas sous-traiter ou associer à une autre entreprise.

Le *sampling* et le *sample* peuvent être appréhendés depuis de nombreuses perspectives qui révèlent toutes des enjeux nécessaires à leur compréhension en tant que phénomène artistique important ; qu'elles soient musicologique, esthétique, culturelle, philosophique, sociale ou économique. Le sampling est une méthode de collecte des sons qui présente un grand dynamisme au cours du temps : les échantillons sonores, quelle qu'ils soient, continuent à être utilisés de manière innovante et dans un large spectre de styles musicaux. Nous avons essayé de tracer une définition englobante du *sample* et du *sampling* pour éviter tout réductionnisme, particulièrement celui qui consisterait à croire que le *sampling* est l'expression d'une représentation fragmentée du monde, fétichisant une esthétique du débris ; même s'il est vrai que certains artistes utilisent des échantillons sonores dans le but d'exprimer des ruptures par associations, ou comme une façon d'exprimer la surcharge informationnelle dont nous sommes sans aucun doute les sujets.

Nous avons aussi proposé de considérer le sample comme un *bien informationnel*. Définir le sample depuis une perspective socio-économique permet de fournir une analyse sur l'industrie du sample avec les outils terminologiques les plus adaptés, c'est-à-dire ceux qui permettent de comprendre ce qu'est le sample en tant que bien marchand, sujet à transaction. Il ressort de cette première partie qu'il existe des points de contact entre la terminologie d'une approche philosophique du sample et la terminologie de Carl Shapiro et Hal Varian lorsqu'ils définissent le bien informationnel comme divisible et recomposable à l'infini. C'est ce dialogue que nous initierons au cours de cette deuxième partie à l'aide de ces outils d'analyse, dans le but de saisir avec un regard critique les évolutions contemporaines du geste de collecte des sons à travers un certain nombre de cas d'études.

D’un bout à l’autre de l’échantillon : observations sur le mode d’existence des samples en contexte numérique

L’émergence du marché du *sample pack* au début des années 1990 puis la croissance rapide qu’il connaît depuis une dizaine d’années marque une évolution importante dans la façon dont les producteurs de musiques s’« approvisionnent »[31] en sons et révèle les tendances suivantes : une explosion de l’offre de sons sur les plateformes de vente allant de pair avec une hyper-spécialisation des sons (*ready-to-use*) et une légalisation des pratiques d’échantillonnage. Le sample commercialisé est alors un produit dont la stratégie de vente ne repose pas uniquement sur ses propriétés sonores mais aussi sur une identité de marque. Le sample a un emballage (packaging) qui répond étonnement bien à la terminologie empruntée pour désigner les collections de samples : les *sample packs*. « Dans une économie mondiale compétitive caractérisée par un excès d’informations et d’hypermédiation correpondant à un déficit de temps et d’attention, les marques sont proclamées comme le « genre imaginatif » qui peut simplifier, différentier et narrer un éventail large de valeurs économiques et sociales ».[32] La narration de valeurs culturelles est au cœur de la stratégie marketing des « vendeurs de sample », et notre travail a notamment vocation à analyser les mécanismes de *branding* à l’œuvre dans ce secteur en relation avec les pratiques de sampling.

Avant d’être des supports de communication promouvant la consommation de biens informationnels que sont les *samples*, ces textes sont bel et bien des formes de discours sur la musique. Les discours marketing sont souvent considérés à l’université depuis leur potentiel manipulatoire, leur action sur le psychisme et *in fine* sur les comportements pulsionnels de consommation qu’ils provoquent chez les individus[33]. En tant qu’il est la parole enchanteresse du capital, le marketing serait une parole biaisée qui ne sert pas le savoir mais le capital. Je crois en effet qu’il est nécessaire de considérer les discours marketing comme des types de discours bien particuliers qu’il faut savoir expliquer depuis leur capacité à susciter des actes de consommation, c’est-à-dire avec une certaine distance vis-à-vis des argumentaires présentés. D’un autre côté, le marché des technologies de création musicale fait l’objet de stratégies de communication qui suivent des motifs redondants : les notions de fidélité sonore, d’ergonomie, de qualité de conception

31 J’utilise ici le terme d’approvisionnement pour souligner la logique de stocks s’appliquant à la collecte des sons depuis les plateformes.

32 « In a competitive global economy characterized by surfeits of information and hypermediation, and corresponding deficits of time and attention, brands are heralded as the « imaginative genre » that can simplify, differentiate, and narrate a wide range of economic and social values. » *in* Aronczyk M., Powers D., *Blowing Up the Brand. « New Branded World » Redux*, Blowing Up the Brand. Critical perspecties on promotional culture, Peter Lang, 2010.

33 Du Roy, I. (2012), « Bernard Stiegler : « Le marketing détruit tous les outils du savoir », *basta!* p.2, 2012.

et d'authenticité reviennent par exemple abondamment ; ces motifs ne peuvent pas être ignorés lorsque l'on s'intéresse à une ontologie contemporaine de l'échantillon sonore. En 1964, Herbert Marcuse publie *L'homme unidimensionnel.* Dans cette ouvrage, le philosophe et sociologue marxiste accuse la publicité d'uniformiser les valeurs et pratiques des consommateurs en manipulant leur inconscient. Surtout, pour ce qui nous intéresse, le marketing pousserait à proposer des produits qui « s'éloignent de plus en plus de leur simple fonction utilitaire pour constituer une réponse à de faux besoins »[34]. D'après cette citation, le discours publicitaire engendre un besoin ; la présentation du *sample pack* fait naître un besoin d'accéder à ces sons.

1. Une étude de cas : le texte de présentation du *sample pack* « «Cinematic Soul Jazz »

Nous pouvons lire sur la page web du *sample pack* « Cinematic Soul Jazz » sur le site Splice[35],: « Pour ce *pack* Splice Originals, le pianiste et producteur originaire de Brooklyn Rick Louie explore le côté le plus cinématique du jazz et du soul avec des compositions délicates et des tas de mélodies. Composé entièrement de claviers, ce *pack* inclut des sons provenant d'un Rhodes Mark 1, d'un piano droit Yamaha, d'un synthétiseur Dave Smith Prophet 8 et d'un Moog Model D. Ce *pack* offre les fondations pour construire des productions complexes et éblouissantes encourageant des rêveries cinématiques. Ou, disposez ces sons au sein de productions existantes pour injecter du mouvement et de l'âme ». Qui pourrait être plus compétent qu'un « pianiste et producteur originaire de Brooklyn » pour enregistrer un *sample pack* soul jazz ? C'est certainement ce type de questions rhétoriques que les équipes de communication de chez Splice veulent provoquer chez l'utilisateur de leur service. Ces éléments de langage s'insèrent dans des raccourcis existants concernant les compétences et le savoir musical, comme par exemple le fait qu'un pianiste new-yorkais est certainement compétent pour confectionner des sons « soul jazz ». L'identité de Rick Louie en tant que « pianiste et compositeur originaire de Brooklyn » devient alors un argument marketing se reposant sur l'histoire de New-York comme une ville jazz.

34 Marcuse, H. (1964), *One-dimensional Man,* Beacon Press.

35 Splice, "Cinematic Soul Jazz".URL : https://splice.com/sounds/splice-originals/so_cinematic_soul_jazz. Passage traduit : "For this Splice originals pack, Brooklyn-based pianist and producer Rick Louie explores the more cinematic side of jazz and soul with delicate compositions and melodic stacks. Composed entirely of keyboards, this pack includes sounds from a Rhodes Mark 1, Yamaha upright piano, Dave Smith Prophet 8, and Moog Model D. This pack offers a foundation for building intricate, dazzling productions intended to encourage cinematic daydreams. Or, layer them into existing productions to inject movement and soul"

Le discours de vente peut aussi faire appel à des figures artistiques importantes pour conférer une identité au *pack* en tant que produit, comme une manière de solliciter des figures d'autorité. La « featured story » du *sample pack Cinematic Soul Jazz*, appelée « For cinematic daydreams » [pour des rêveries cinématographiques] continue de la manière suivante : « Parfois c'est la bande-son d'un film qui rend le film mémorable. Le travail de Duke Ellington dans *Paris Blues*, celui de Dizzi Gillepsie dans *The Cool World*, celui de Miles Davis dans *Ascenseur Pour l'Echafaud*, celui d'Elmer Bernstein dans *The Man With The Golden Arm*- tous des films classiques avec des bande-sons iconiques. Que vous soyez intéressés par la composition de bande-sons ou que vous souhaitiez simplement créer une atmosphère pour vos auditeurs, ces sons pourront vous aider à démarrer. Vous trouverez des boucles allant du dramatique et morose jusqu'à l'exaltant ; de l'étrange et distordu au net et précis. Chaque instrument est présenté dans une plage de BPMs [battements par minutes] et d'accords qui les rend prêts à être insérés dans votre production ou prêts à être manipulés et customisés selon votre goût[36] ». Dans ce passage et dans d'autres textes d'introduction à des *sample packs*, le discours marketing encourage une identification au son ; il vise à associer les sons du *sample pack* à des références culturelles qui peuvent être signifiantes pour un grand nombre de musiciens, bien que ciblés.

Un deuxième type d'argument de vente présent dans cette description concerne la qualité du matériel avec lequel les échantillons sont enregistrés. Sont ici cités les claviers Rhodes, Yamaya, Dave Smith et Moog. Ce matériel a lui seul excède facilement les 10 000 euros en valeur marchande. En effet, ces claviers sont reconnus pour leur qualité de timbre, leur qualité de fabrication et ont une place particulière dans l'histoire musicale de ces cinquante dernières années. Par exemple, la marque Dave Smith, du nom de son créateur, est à l'origine du système MIDI (Musical Instrument Digital Interface), les synthétiseurs MOOG ont été utilisés dès la fin des années 1960 par The Doors dans *Strange Days* (1967) et par The Beatles dans *Abby Road* (1969), ou encore par Sun Ra (Herman Poole Blount) qui faisait un usage extensif du modèle Mini Moog.

Télécharger des *samples* de ce *sample pack*, c'est donc accéder au son sans l'instrument. Est rendu abordable pour un grand nombre de portefeuilles (la formule d'abonnement standard coûtant dix euros par mois) le son d'instruments qui sont loin d'être à la portée de tous. Bien sûr, avoir accès à

36 Ibid, 21. « « Sometimes it's the*The Cool World*, Miles Davis' in *Ascenseur Pour L'Échafaud*, Elmer Bernstein's in *The Man With The Golden Arm*- all classic films with iconic scores. Whether you're interested in composing scores or simply creating an atmosphere for your listener to get lost in, these sounds will get you started. You'll find loops that are dramatic and moody to uplifting and bright; weird and distorted to clear and crisp. Each instrument comes in a range of BPMs [beats per minutes] and keys ready for you to plug into your production or manipulate and customize to your liking".

des enregistrements de bonne qualité d'un clavier Fender Rhodes ou d'un synthétiseur Dave Smith, aussi nombreux soient-ils, n'est pas la même chose qu'accéder à l'instrument, et les utilisateurs ne sont pas dupes. C'est cet accord tacite – je n'ai certes pas accès à l'objet, mais j'accède pour un prix réduit à un grand nombre de reproductions du son produit par ces objets – qui est riche en enseignement sur ce que signifie le *sampling* à l'heure de sa marchandisation.

Cette première analyse du discours de présentation du *sample pack Cinematic Soul Jazz* nous montre bien que l'écoute de l'échantillon sonore par le potentiel consommateur est contextualisée. Les échantillons ne sont pas donnés à entendre de manière neutre, certains type de discours prédisposent leur écoute. Le sample est un enregistrement voué à une exploitation musicale, c'est-à-dire compris dans sa dimension ustensilaire : « L'écoute n'est jamais en lien direct avec le son, il y a toujours un prétexte, un contexte, une conduite, qui la prédéterminent. Elle est le « suppôt » d'un échafaudage discursif dont la duplicité est souvent de prétendre retourner au son lui-même, là où ni s'établit que dans un rapport ustensilaire, là où il ne produit l'écoute que pour y déceler les mots qu'il a lui-même en bouche[37] ». Le sample est bien un outil de création dont s'approprie en tout premier lieu l'écoute de celui qui veut en faire usage, écoute dont les points d'attention sont proposés en amont de l'écoute.

Pour résumer, ce texte de présentation se fonde sur deux types d'arguments : un argument fondé sur des références culturelles (le pianiste new-yorkais et les bande-sons de films « iconiques » de Duke Ellington, Dizzie Gillepsie et d'Elmer Berstein) et un argument fondé sur la qualité (et implicitement le prestige et la rareté) des instruments utilisés. Ces deux types d'arguments sont en fait l'expression de deux types de *rapports* entre l'utilisateur et l'échantillon. Un rapport à la culture et un rapport à la technologie se nouent dans l'écoute : «Les sons eux-mêmes peuvent être des produits. Mais comme tous les produits, ils ne peuvent le devenir qu'à travers des pratiques sociales et dans des relations et contextes spécifiques ».[38]Jonathan Sterne articule la question du caractère de fétiche qui peut être adossé aux instruments de musique et aux technologies musicales en général. Le phénomène de « *commodity fetichism* », le fétichisme des produits, nous aide à saisir un rapport à l'échantillon sonore dans le cadre du sample payant. La nécessité de s'intéresser au discours, à l'identité visuelle et aux méthodes d'indexation des *samples* comme indivisibles de ceux-ci prend alors tout ton sens, en tant que le *sample* fait objet. Jonathan Sterne parle en effet d'une « objéité »

37François J. Bonnet, *Les mots et les sons. Un archipel sonore*, Editions de l'éclat, 2013, p.133

38 « Sounds themselves can be commodities. But like all commodities, they can become commodities only through social practice and in specific contexts and relationsships ». Sterne J. (2019). *Spectral Objects. On Fetish character of music technologies*, in Sound Objects, Steintrager, J.A, Chow R. Duke.

des sons des instruments qui seraient inaccessibles au sens, reposant sur un ensemble de relations qui dépassent l'instrument lui-même.

2. Fétichisme, technologies musicales et sampling

Quelles sont ses relations ? Wendy Chung dit à propos du fétiche : « un fétiche autorise une personne à visualiser ce qui est inconnu, à substituer aux causes des images. Les fétiches autorisent à l'esprit humain trop de contrôle et en même temps pas assez de contrôle en établissant des « champs causaux unifiés » qui comprennent à la fois des actions personnelles et des évènements physiques. Les fétiches permettent un semblant de contrôle sur les évènements futurs -une possibilité d'influence, si ce n'est une programmabilité hermétique-[39] ». Avec Wendy Chung, le fétiche cristallise le son dans des images, le capture. Cette substitution des causes aux images chez le sujet fétichisant mène à une anticipation de l'usage de l'échantillon. Les samples sont des fragments sonores d'une durée souvent inférieure à 10 secondes, Ce qui en fait des « vignettes sonores ». Écouter les sons d'un *sample pack* en particulier, c'est se figurer des vignettes qui, selon nos goûts propres, rentrent ou non dans notre systèmes de valeurs. Puisque les échantillons sonores sont des biens informationnels dont l'écoute est toujours prospective[40], tournée vers une utilisation musicale ultérieure, la perspective du phénomène de fétichisation des technologies musicales a des conséquences fortes sur la façon dont aborder le geste de collecte dans le processus créatif.

Par extension, le succès des plateformes de téléchargements de samples peut être lié aux bouleversements profonds des modes de consommation des « contenus » médiatiques, lesquels sont de plus en plus courts en durée et diversifiés sur les réseaux sociaux. Bien sûr, le mode de consommation des contenus présents sur les réseaux sociaux différent dans leurs visées aux modes de consommations des échantillons sonores : le *scrolling* sur Instagram n'a généralement pas comme but une quelconque forme de création artistique. Cependant, le type d'attention auquel il fait appel peut se rapprocher du type d'attention à l'œuvre dans la pré-écoute des échantillons sonores : attention réduite dans le temps et adhésion ou non au contenu proposé sur un court laps de temps.

39 Chun W. (2013), *Programmed Visions.* Software and Memory, *MIT Press.*

40 A ce titre, l'action d'écouter des samples en vue de leur sélection est généralement appelée « pré-écoute » en français et « previewing » en anglais. L'expression française de « pré-écoute » traduit bien que l'écoute des samples s'insère dans une action en cours et ne peut pas se suffire à elle-même. L'expression anglaise « preview » a une signification légèrement différente car elle fait référence au fait d'avoir un aperçu (*preview*) du contenu audio.

Dans la lecture que fait Michael Heinrich du *Capital* de Marx, le terme d'« objectivité spectrale », traduit de « spectral objectivity », terme lui-même traduit de l'allemand *gespentige Gegenstandlichkeit*, exprime le pouvoir des produits (*commodities*) sur les hommes, le contrôle qu'ils peuvent opérer sur les activités humaines, et notamment la musique. Selon Jonathan Sterne, l'« objectivité spectrale » fait référence à la fois à à la toile de relations sociales et à l'histoire sonore dont l'instrument fait partie. Comprendre le sample comme une forme d'instrument avec sa propre toile de relations sociales et sa propre histoire sonore (c'est-à-dire les références musicales auxquelles l'auditeur peut le rattacher) semble tout à fait pertinent.

Certes, le son d'un instrument n'existe que grâce aux mains de celui qui en joue, quand bien même il ne suffit « que d'appuyer sur un bouton », là où les *samples* auraient une existence musicale intrinsèque. Mais on observe aussi que les samples sont rarement insérés tels quels, sans modifications, au sein de productions originales. Quand bien même ils ne font l'objet d'aucun traitement, ils sont toujours insérés dans un nouveau contexte musical qui diffère selon les utilisations. Ainsi, le même échantillon sonore téléchargé 6000 fois fera l'objet de 6000 gestes d'intégration différents : il se donnera à entendre de 6000 façons différentes. Bien sûr, l'analogie a ses limites : l'échantillon sonore prend toujours vie grâce à l'utilisation d'autres instruments et technologies : séquenceurs, samplers et leurs équivalents virtuels (VST), là où les instruments ne sont que rarement dépendants d'autres technologies pour fonctionner, même s'ils sont bien souvent utilisés de concert avec d'autres technologies. Au fond, le sample est un instrument manipulé par d'autres instruments. Pour cette raison même, il est nécessaire d'observer les échantillons sonores depuis leur environnement « originel » ; en ce qui concerne les *samples* payants, il s'agit des sites depuis lesquels ils peuvent être téléchargés. Dans ce qui suit, je propose d'analyser la façon dont les échantillons sonores sont insérés au sein d'autres environnements web. En effet, l'écueil d'une analyse sur les mutations des pratiques de sampling serait de considérer que les services payants de téléchargements de samples monopolisent l'attention des artistes-samplers. Je prends l'exemple de deux fonds d'archives institutionnels : la BBC Sound Effects et le service de streaming de l'INA, Madelen. Je présente aussi une initiative unique, le projet RE:VIVE de l'institut néerlandais Sound and Vision. La présentation de ces fonds nous permet de replacer le sample comme bien marchand en comparaison avec les notions de patrimoines audiovisuels.

3. Sampling et patrimoine sonore : quand l'archive devient sample

La BBC Sound Effects Archive est un fonds d'archives sonores disponible pour un usage personnel, éducatif ou de recherche. Plus de 33 000 « extraits » (« *clips »)* sont disponibles. La section « à propos » du site de la BBC Sound Effects Archive fait référence à trois sources différentes : la BBC Radiophonic Workshop, les effets spéciaux conçus pour la télévision de la BBC et les productions radiophoniques ainsi que 15 000 enregistrements provenant du fonds de la National History Unit, le département de la BBC qui produit du contenu télévisuel, radiophonique et web en relation avec la nature ou la vie animale[41]. L'utilisation commerciale des sons n'est pas mentionnée dans le texte de présentation. Cependant, il est possible d'acheter les extraits à l'unité, ce qui confère le droit de faire une utilisation commerciale de ceux-ci (chaque enregistrement coûte 5 dollars à l'unité).

Pour naviguer parmi les 33 000 sons disponibles, plusieurs options s'offrent à l'utilisateur. La première est d'effectuer une recherche par mot-clé. La seconde est de filtrer parmi trois critères :

- les catégories de sons (aircraft, animals, applause, atmosphere, bells, birds, clocks, comedy, crowds, daily life, destruction, electronics, events, fire, footsepts, industry, machines, medical, military, nature, sports, toys, transport) ;
- la durée des extraits séparés en 7 tranches (moins de 10 secondes, entre 10 et 30 secondes, entre 30 secondes et 1 minute, entre 1 minute et 2 minutes, entre 2 minutes et 5 minutes, entre 5 minutes et 10 minutes et enfin entre 10 minutes et 1 heure) ;
- les continents sur lesquels les sons ont été enregistrés (Afrique, Antarctique, Asie, Europe, Amérique du Nord, Océanie et Amérique du Sud).

Il est possible de trier les extraits en fonction de l'ordre alphabétique du titre donné au fichier audio, ou en fonction de la durée des enregistrements (le plus court dure 1 seconde, le plus long 1 heure, 14 minutes et 35 secondes).

L'outil de recherche de la BBC Sound Effects est intéressant car il montre que le contenu d'une bibliothèque sonore qui n'est pas destinée en priorité à la création artistique mais à la recherche peut aussi devenir utile pour les artistes. En effet, la recherche en termes de catégories et de durées s'avère être assez précise à la fois pour les chercheurs et pour les musiciens. Les concepteurs de cette archive sonore numérique l'ont bien compris, car il est possible d'acheter les droits attenants aux fichiers audio, ce qui montre que la BBC Sound Effects est aussi un projet visant à retirer un

41 BBC Sound Effects, « About », https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/about, page web consultée le 22 juillet 2022.

avantage économique de l'initiative. La *fig. 2* montre l'interface web du fonds d'archives sonores de la BBC Sound Effects.

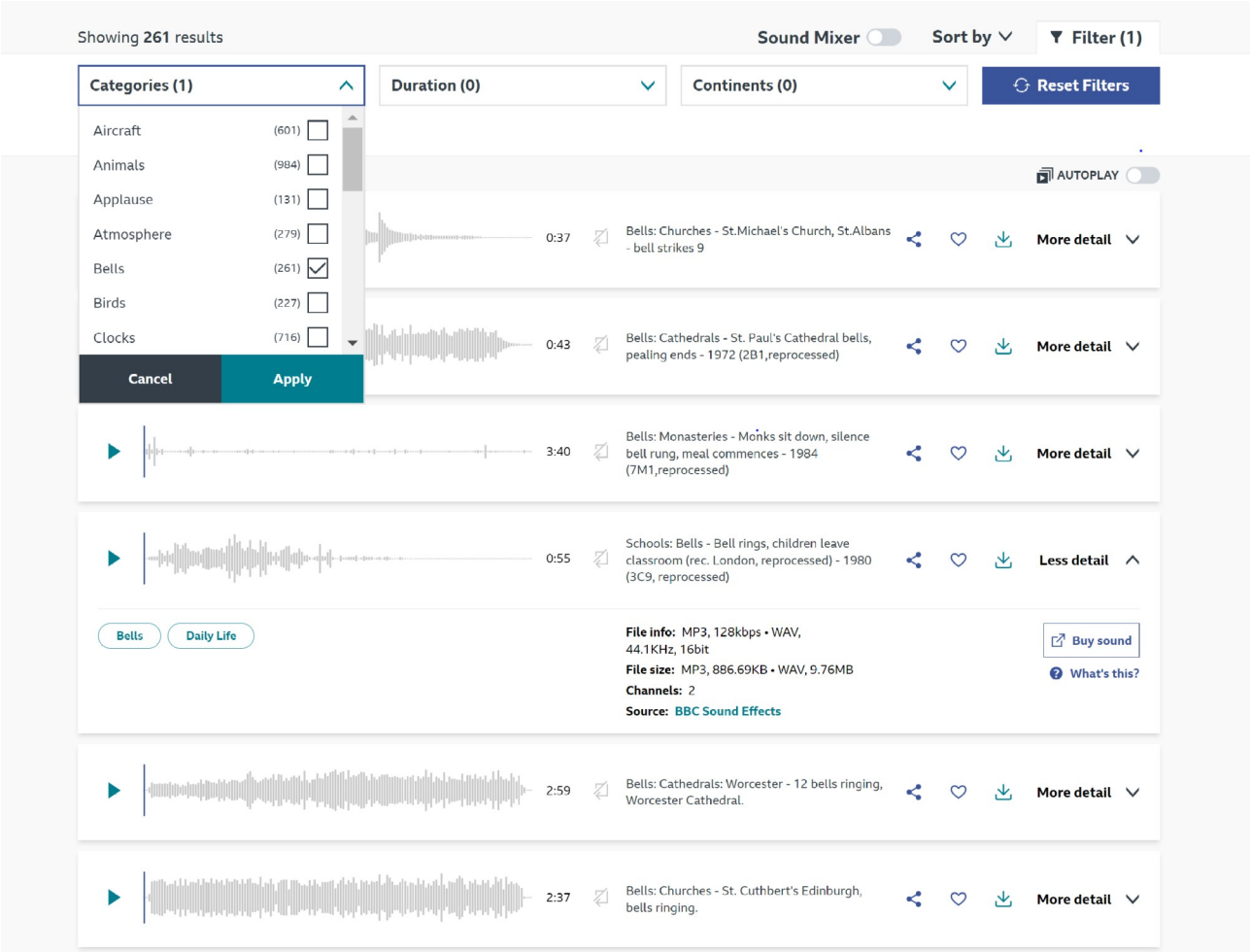


Fig. 2. Interface web du fonds d'archives sonores de la BBC Sound Effects.[42]

Chaque fichier, extrait, échantillon comprend les métadonnées suivantes (les attributs qui décrivent le contenu audio) : un titre décrivant ce qui s'entend dans l'enregistrement, une date d'enregistrement si elle est connue et une notification de traitement de la source sonore si elle a eu lieu. En ce qui concerne les informations techniques du fichier : la durée, la profondeur de bits, la fréquence d'échantillonnage, la taille des fichiers en fonction du format choisi pour le téléchargement, le nombre de voies (monophonie ou stéréophonie) et la source de l'enregistrement (BBC Radiophonic Workshop, BBC Sound Effects ou National History Unit). Enfin, une

42 BBC Sound Effects, « Bells » : https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?cat=Bells, page web consultée le 22 juillet 2022.

représentation visuelle de l'extrait permet de se figurer la répartition des ondes sonores sur la durée de l'enregistrement tandis que les catégories auxquelles l'extrait a été assigné sont mentionnées en dessous.

Nous pouvons déjà observer qu'aucun texte de présentation ou descriptif n'accompagne les sons. Plutôt, il s'agit de *tags* correspondant aux catégories auxquels les sons appartiennent qui servent d'élément descriptif. En matière de patrimoine audiovisuel, il existe des cas où le contenu de l'archive est décrite à l'aide d'une notice. C'est le cas par exemple des archives télévisuelles et radiophoniques de l'INA (Institut National de l'Audiovisuel) sur le service de *streaming* Madelen. Plus que de répondre à un besoin d'archivistique, ces descriptions tendent à « valoriser » l'archive, à l'extirper de son statut de « stock » en l'offrant au grand public. Par exemple, pour l'épisode *Annie et Madeleine* de l'émission de télévision *Psy Show*, on peut lire : « Madeleine, 50 ans, et Annie, 26 ans, sont en conflit depuis toujours. Mère et fille, assises chacunes à une extrémité du canapé, se racontent et parlent de l'importance capitale du judaisme dans leur famille. Peu à peu, Mado confie d'une voix douce les horreurs qu'elle a vécues petite fille pendant la guerre. Une émission qualifiée de « catharsis cathodique » par Télérama en 1985 [43]». Nous voyons bien au travers de cette lecture que cette description dépasse le travail de neutralité apparente de l'archivistique, tout du moins dans son exigence à ne pas porter de regard sur le contenu de l'archive. Qualifier une voix de « douce », abrévier le nom « Madeleine » en « Mado » ou faire référence à l'avis porté par Télérama sur l'émission dépasse ainsi le rôle de l'archiviste. Le texte de présentation ne s'adresse plus uniquement au chercheur mais aussi au public curieux qui, peut-être par hasard, rencontrera cette archive.

Internet et ses évolutions d'utilisation a créé pour les fonds d'archives des opportunités d'élargissement de leur audience. Le public « consommateur » de patrimoine est peut-être encore majoritairement professionnel, mais on remarque que les publics amateurs sont de plus en plus intéressés par des types de contenus qui s'insèrent facilement dans des pratiques de navigation communes pour la plupart des internautes. C'est ainsi que nombre de fonds d'archives diffusent certains de leurs fonds via des plateformes comme YouTube, un canal de diffusion dont l'administration est gérée par des acteurs privés. Cet accaparement des outils de divertissement par les fonds d'archives institutionnels oblige ces derniers à se plier aux règles de communication propres à ces outils pour drainer de nouveaux publics. L'archive est de plus en plus « valorisée », au sens où l'existence du contenu audiovisuel en tant qu'archive dépend aussi de sa capacité à être

43 Madelen, « Annie et Madeleine » https://madelen.ina.fr/programme/annie-et-madeleine, consultée le 26 juillet 2022

visible et attractive. Le patrimoine audiovisuel est une « matière échantillonnable » particulièrement intéressante pour les artistes du sample.

3.1 Lorsque l'archive devient sample : le cas de RE:VIVE

Aux Pays-Bas, le Sound and Vision (l'organe de conservation et de diffusion du patrimoine audiovisuel néérlandais, l'équivalent de l'INA) a créé le projet RE:VIVE, projet ayant pour but de faciliter le rapprochement entre l'instance de patrimonialisation et les acteurs locaux de la scène musiques électroniques. En résulte de nombreux projets qui ont pour support les supports habituels de diffusion des musiques électroniques, à savoir les maisons de disque. RE:VIVE fournit aux artistes les archives numérisées, lesquels composent exclusivement ou partiellement à l'aide de ces matériaux. Puis, les morceaux sont publiés par l'intermédiaire de maisons de disques partenaires de RE:VIVE. Parmi elles, on peut citer le label R&S ou MORD comme exemple de relai. Il s'agit dans ces cas-là de réelles collaborations où l'apport matériel de RE:VIVE est visiblement mentionné. Ont aussi été composées des bandes-sons accompagnant des films de patrimoines dont les projections ont été organisées pendant le festival Dekmantel en 2019. Plus que de mettre en place des collaborations, RE:VIVE publie sur son site des *sample packs* curatés par les artistes commissionnés ou par l'équipe de RE:VIVE elle-même. Les *sample packs* peuvent être téléchargés et utilisés gratuitement par les utilisateurs. C'est une initiative unique en cela qu'elle intègre dans l'*ethos* du sampling des objets qui font aussi l'objet de politiques de patrimonialisation.

A l'inverse de la BBC qui monétise l'utilisation de ces archives, l'institut Sound And Vision au travers de RE:VIVE ouvre l'accès à un certain nombre d'archives sélectionnées thématiquement. Cet accès n'est pas restreint à un nombre limité d'artistes qui auraient un accès privilégié à l'archive, mais ouvert à tous, au-delà même des frontières néerlandaises. Dans un entretien conduit avec Gregory Markus en février 2021, celui-ci me confiait que les projets de « valorisation artistique » des archives étaient selon lui trop souvent circonscrites par les institutions elles-mêmes, selon leurs propres conditions. Pour s'épanouir, l'expression artistique doit évoluer au sein de son environnement habituel, lequel est constitué de réseaux d'acteurs et de publics habitués à certains canaux de diffusion. Pour cette raison, lorsque des projets musicaux sont commissionnés auprès d'artistes par RE:VIVE, c'est par le canal de maisons de disques établis que le travail commissionné est diffusé plutôt que diffusée directement via les canaux de RE:VIVE.

Tout comme les *sample packs* payants, les *sample packs* proposés par RE:VIVE sont introduits par du texte et de l'image. RE:VIVE ne possède pas de base de données certainement parce que le nombre de *samples* à disposition est trop réduit et le coût de fonctionnement d'une telle base de données serait trop élevé en comparaison. Néanmoins, chaque *sample pack* fait l'objet d'un billet de blog qui contient une photo d'archive illustrant le *sample pack*, un texte de présentation, une capsule Soundcloud faisant office de *preview* et un lien de téléchargement WeTransfer. Nous remarquons que les textes d'introduction des *sample packs* remplissent la même fonction que les textes d'introduction des *sample packs* payants : donner envie d'utiliser ces sons.

Par exemple, pour le *sample pack Footsteps and Walking*, on peut lire : « Qui n'aime pas marcher ? Il s'agit sans doute du meilleur moyen de transport et en tant qu'humains, nous le faisons depuis assez longtemps. Si vous n'avez jamais pris le temps d'écouter vos pas dans la neige, la pluie, dans la fôret ou sur du bois dur par exemple, vous ratez quelque chose ! Nous avons tous un rythme et une cadence de marche unique. Cela nous définit et notre humeur autant que notre empreinte digitale. Musicalement parlant, nos pieds sont peut-être notre meilleur instrument percussif. Que ce soit pour danser du pied ou pour joindre un feu de camp où l'on danse « We Will Rock You », nos pieds nous mettent au diapason. Dans ce *sample pack*, nous avons compilé trente enregistrements de personnes marchant sur différents types de surfaces et à des tempos différents. Utilisez un *extracteur-midi* pour extraire les rythmes et remplacez-les avec vos propres samples de batteries ou utilisez-les tels quels pour ajouter de la profondeur à votre atmosphère il y a beaucoup de potentiel créatif à exploiter depuis ces enregistrements ! ».[44]

J'ai choisi d'intégrer ce texte de présentation dans son intégralité car il nous permet de revenir sur la question de la contextualisation de l'écoute. Voyons ce que peut induire ce texte en termes de contextualisation *a priori* de l'écoute. La première interrogation « Qui n'aime pas marcher ? [who doesnt't love walking ?]» est une question rhétorique qui induit déjà que la marche est associée à une activité à connotation nécessairement positive. Peu après, la phrase « Si vous n'avez jamais pris le temps d'écouter vos pas dans la neige, la pluie, dans la forêt ou sur du bois dur par exemple, vous ratez quelque chose ! » pousse le lecteur à se projeter dans une situation de marche, passée ou

44 Re:vive, « Sample Pack. Footsteps and Walking » « Who doesn't love walking? It's perhaps the best mode of transportation and we as humans have been doing it for quite a long time. If you haven't at some point taken a moment to listen to your footsteps in the snow, in the rain, on soft forrest floors, hardwood you name it; you're missing out! We all have a unique rhythm and cadence at which we walk. It defines us and our mood as much as a finger print.Musically speaking, our feet are perhaps our best percussive instrument. Whether it be tap-dancing or joining in on a campfire rendition of "We Will Rock You", our feet give us a beat. So in this sample pack we've compiled 30 recordings of people walking on all different types of surfaces at all different tempos. Use a midi-extractor to pull out the rhythms and replace them with your own drum samples or melodies or just use them as-is to add depth to your moody ambience, there's a lot of creative potential to be extracted from these recordings! », traduit depuis https://revivethis.org/sample-pack-footsteps-and-walking/, page web consultée le 2 août 2022

imaginée, d'écoute de ses propres pas. « Nous avons tous un rythme et une cadence de marche unique » : ici, nous prenons conscience ou nous nous rappelons que puisque tout le monde possède sa propre « cadence », les enregistrements de pas devraient être tout aussi variés.

Puis, la fin du texte est particulièrement intéressante au regard de ce que nous avons conclu de l'analyse du *sample pack Soulful Jazz* : « Utilisez un *extracteur-midi* pour extraire les rythmes et remplacez-les avec vos propres samples de batteries ou utilisez-les tels quels pour ajouter de la profondeur à votre ambiance sonore, il y a beaucoup de potentiel créatif à exploiter depuis ces enregistrements ! ». Le fait que la première utilisation conseillée de ces samples soit de les utiliser pour en extraire les rythmes via un extracteur-midi répond à la possibilité de considérer le sample comme une forme d'instrument, comme nous l'avons évoqué plus haut. En effet, un extracteur midi repère dans un fichier audio une série de *transients*, mot anglais que l'on peut traduire en français par « état transitoire ». Ces états transitoires dans un enregistrement sont les cassures et les saillances qui surviennent dans l'enregistrement. Ils ne désignent pas des sons mais des moments où le son surgit. Extraire ces saillances, c'est extraire le rythme d'un enregistrement. C'est abstraire le contenu rythmique d'un extrait sonore. Ainsi, lorsque RE:VIVE propose d'exploiter les archives sonores de cette manière, c'est avec la conscience que les archives sonores peuvent perdre leur statut de patrimoine dans la création musicale pour devenir outil.

Pour expliciter cela par le son, je rends compte de ce procédé dans l'enregistrement qui suit. Le premier enregistrement est un enregistrement brut. Il s'agit d'une captation *in situ* faite lors d'un match de cécifoot (football joué par des personnes déficientes visuelles), d'environ 10 secondes. Le deuxième enregistrement fait apparaître les saillances percussives de cet enregistrement après détection des *transients* sur le logiciel de MAO Ableton Live. A chaque fois que la tête de lecture atteint un *transient*, le son percussif devient audible, puis le son décroît. Cette opération rend compte du rythme inhérent au rythme. Enfin, le troisième enregistrement est rendu possible après conversion du signal audio de l'enregistrement en signal MIDI. À chaque fois qu'un transient est atteint, un son de cymbale est joué.

fig. 3. Démonstration du procédé d'extraction-midi du rythme d'un enregistrement

4. Le sample et le paradigme de « l'ambiance »

L'autre conseil amené par Gregory Markus est d'utiliser les sons pour agrémenter l'« atmosphère » d'un morceau. Les concepts d'ambiance et d'atmosphère sont retrouvés très fréquemment dans les textes de présentation et les titres de *sample packs*. Ces termes servent à nommer la teinte émotionnelle d'une musique de façon assez générique pour qu'ils puissent s'adapter à tout type de musique. Néanmoins, nous pouvons nous interroger sur les conditions réelles de création de l'atmosphère en musique. Le philosophe Bruce Bégout est critique envers les programmes visant à « créer des ambiances en agençant de manière subtile ces éléments sensibles qui, rassemblés en un lieu et en un moment, vont engendrer par une sorte de magie interne la tonalité affective voulue ».[45]On retrouve souvent cette idée d'imbrication des samples comme la clé de la création d'une ambiance sonore de manière mécanique.

Par exemple, sur la page des *Splice Awards* récompensant les *sample packs* les plus téléchargés, certaines présentations de *packs* confirment cette idée. Le pack *5AM VIBE*[46] du studio Origin Sound contient 531 fichiers audio téléchargeables, lesquels ont fait l'objet de plus d'un million de téléchargements en cumulé. Nous pouvons lire sur sa présentation : « une musicalité incroyable et un *sound design* délectable créent une ambiance complète avec 5AM VIBE. N'allez pas chercher plus loin pour des sons de batterie et des grooves parfaitement conçus pour une *ride* décontractée de nuit. […] changer d'inspiration est le rêve de tout producteur lorsque l'on veut

45 Baron, N. (2021). Bruce Begout Le concept d'ambiance. Essai d'écophénoménologie Recension dans la revue Espaces Temps.net. *Association Espaces Temps.Net*.

46Splice, « 5AM VIBE » https://splice.com/sounds/origin-sound/5am-vibe, page web consultée le 6 août 2022

apporter de l'excitation dans un projet . […] Construisez le son que vous voulez avec 5AM VIBE et commencez à impressionner tout le monde autour de vous »[47].

Apparaît ici la notion de *mood* que je traduis dans ce contexte par le mot ambiance. Je ne reprends pas ici tous les éléments de langage utilisés car ceux-ci sont redondants avec d'autres textes de présentation analysés plus haut. Tagué comme appartenant au genre hip-hop, l'identité recherchée par ce pack de samples s'apparente au lo-fi hip hop, ce style de hip-hop principalement né sur la plateforme Soundcloud il y a une dizaine d'années mettant en avant une esthétique détendue, « chill ». La notion de « chill » en musique a fait l'objet d'un recueil d'articles publié en 2022 aux éditions Audimat, *Chill. A l'écoute de la détente, de l'évasion et de la mélancolie.* En prenant les exemples du *cloud rap*, du *lo-fi hip-hop*, de l'ambient, de la pop mais aussi du rock psychédélique, ce sont les différentes formes d'« incarnation musicales » du chill qui sont analysés au cours du temps. Le propos général de ce recueil est de montrer que si le « chill » est caractéristique du nouvel esprit du capitalisme, son histoire est plus ancienne et trouve des échos déjà chez Lionel Richie et les Rolling Stones.

La notion de chill a une certaine importance pour comprendre les notions d'atmosphère, d'ambiance et de mood si centrales dans les éléments de communication des acteurs privés et public (comme nous le voyons avec RE:VIVE) proposant des échantillons sonores car elle en est l'une des incarnations les plus parlantes. Cependant, elle n'explique pas vraiment les mécanismes culturels à l'œuvre dans les relations entre consommation et émotions.

Selon la sociologue Eva Illouz, la construction du moi chez les individus modernes fait appel à des « *emodities* », « des nœuds formés entre des émotions et des actes de consommation »[48] qui « s'entrelacent désormais jusqu'à devenir inséparables, […] se définir et s'autoriser mutuellement ». Cela est d'autant plus vrai pour l'achat d'un matériau de création artistique dans la mesure où la création musicale n'est généralement pas acceptée ni considérée par ces acteur.ices comme une activité de création de valeur. Parmi les utilisateur.ices de Splice, il existe un grand nombre de musicien.nes amateur.es qui, en plus de ne pas vivre de leur musique, ont une pratique musicale occasionnelle et choisissent de ne pas partager leur musique. Celle-ci reste alors confidentielle.

47 Traduit depuis la page web : « Incredible musicality and tasteful sound design create a complete mood with 5AM VIBE. Look no further for perfectly crafted drum sounds and grooves for a laid-back ride through the night […] having a quick moving source for inspiration is any producers dream when wanting to bring excitement into their project […] Build the sound you want with 5AM VIBE and start impressing everyone around you ».

48 Bouvet, M. (2019), « Eva Illouz, *Les marchandises émotionnelles. L'authenticité au temps du capitalisme* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus.

Pour ces personnes qui s'auto-excluent du marché de la musique, le sentiment d'écart vis-à-vis des logiques capitalistes de l'économie de la musique est logique. De plus, des services comme Splice et Soundly (Soundy est une bibliothèque de sons axée sur la production audiovisuelle) proposent des abonnements mensuels fonctionnant avec un système de crédits qui correspond à un nombre de téléchargements autorisés : cela contribue à invisibiliser l'acte de consommation car les paiements sont renouvelés automatiquement chaque mois, il ne s'agit pas de payer à chaque obtention de sample.

Donc, l'artiste-sampleur est sujet à divers phénomènes qui contribuent à masquer l'acte de consommation : paiement par abonnement, construction d'*emodities*, non-appartenance pour beaucoup de musicien.nes à une industrie musicale. « En devenant « consommateurs de technologies », beaucoup de musiciens ont été capables de prendre avantage de l'énorme potentiel productif des nouvelles technologies digitales. En même temps, cependant, ils sont les témoins de l'incursion de relations capitalistes sur leurs pratiques créatives au niveau le plus fondamental ».[49] Cette citation attribuée à Paul Théberge est pertinente, il est nécessaire de rappeler que l'achat d'échantillons sonores est sans doute la moins coûteuse des dépenses liées à la création musicale. Pour pouvoir faire un usage musical des échantillons sonores, d'autres achats sont souvent effectués : a minima, l'achat d'un logiciel de musique assistée par ordinateur (ce qui nécessite de posséder un ordinateur en mesure de faire fonctionner le logiciel de MAO).

Pour ce qui est des samples, ces produits se situent au bout de la chaîne de consommation. D'ailleurs, l'émergence de l'industrie du sample est directement liée à la multiplication et à la baisse des prix des instruments permettant de faire un usage musical des samples, à savoir les logiciels de MAO et les samplers. De ce fait, les acteurs de l'industrie du sample ont profité d'un effet-réseau en proposant une masse de matériaux sonores utilisables de pair avec d'autres technologies.

S'il ne fait pas directement mention de l'effet-réseau (qui est d'ailleurs une notion empruntée à des économiste libéraux), Michael Terren développe néanmoins une pensée qui remet en question la notion de « démocratisation » des technologies musicales depuis l'exemple des orchestres virtuels[50].

49 « By becoming « consumers of technology », many musicians have been able to take advantage of the enormous productive potential of new digital technologies. At the same time, however, they have witnessed the incursion of capitalist relation(s) upon their creative practices at the most fundamental level ».Théberge P., *Any Sound You Can Imagine*, 255, Wesleyan University Press

50 Terren, M. (2019). Fake It 'Til You Make It: The Virtual Orchestra in New Electronic Music. Sound Scripts, 6(1). Retrieved, p.2

Selon lui, l'accès facilitée aux technologies musicales par la baisse des prix de ces technologies n'est pas le signe d'une démocratisation de la création musicale. Au contraire, la concentration des tâches pouvant être effectuées par une seule et même personne (enregistrement, mixage, composition, design sonore et orchestration) sur un même poste de travail participerait selon l'expression d'Alexander Galloway d'une prolétarisation de l'esprit, là où ces différentes tâches étaient autrefois effectuées par une myriade d'acteurs différents : « pour qu'il existe des formes de création musicale plus efficaces via la technologie, la technologie devait être à même d'émuler de façon convaincante l'inefficace, c'est-à-dire les instruments occidentaux particulièrement demandeurs en travail. Cela a été un principe central et de la recherche sur le traitement des signaux digitaux et sur la musique sur ordinateur depuis son origine »[51].

Au cours de cette troisième partie, je souhaiterais donc approfondir la question du travail dans le cadre de l'industrie du sample en déplaçant l'analyse depuis la position de l'artiste-consommateur vers la position du concepteur de *sample packs.* Il existe une mobilité forte entre le statut de producteur et de consommateur au sein de cette industrie, mobilité bien résumée par le terme de *prosumer,* la contraction des termes *producer* [producteur] et *consumer* [consommateur][52].

51 Ibid. « For there to be more efficient forms of music-making via technology, the technology had to be able to convincingly emulate the inefficient, that is to say labour-intensive, instruments of the Western canon. This has been a central tenet of computer music and digital signal processing research since its inception ».

52 Le terme est popularisé par le sociologue Alvin Toffler dans l'article *The Third Wave* aux éditions William Morrow

Industrie du sample, plateformisation de l'économie et facteur travail : ouverture de l'étude

Les travailleurs du sample se comprennent comme des *prosumers*, mot-valise anglophone qui contracte les termes *producer* et *consumer.* La création de *sample packs* ne s'appréhende généralement pas comme une activité professionnelle à plein temps mais plutôt comme une source de revenu complémentaire pour des « musiciens fonctionnels »[53] qui alternent entre plusieurs activités musicales rémunératrices : performances et vente de leur propre musique, mais aussi vente de *beats* et *instrumentales* sur des sites spécialisées tels que Fiverr. Ce que nous observons est une plateformisation croissante du secteur de la musique, où des plateformes numériques font de plus en plus office d'intermédiaires entre offre et demande : entre chanteurs et producteurs, réalisateurs de films et designers sonores, créateurs de *sample packs* et musiciens. Le but de cette dernière partie est de comprendre comment l'économie du sample s'insère dans ce mouvement de plateformisation, et comment le travail musical en est refondé.

Au mois de février 2022, je postais sur deux forums Reddit distincts, r/LofiHipHop et r/Splice, un appel à témoignage pour les personnes créant des packs de samples en vue de les distribuer. Le contenu de mon post était le suivant : « Bonjour tout le monde, je fais une recherche académique sur deux ans en France sur le marché des *sample packs*, et Splice est une partie importante de ma recherche. Je suis intéressé par les façons dont les créateurs de *sample packs* travaillent : travaillent-ils à plein temps, est-ce que la création de *sample packs* peut être une importance source de revenus, avec quelles plateformes travaillent-ils et comment cela fonctionne, etc. Si vous êtes vous-même un créateur de *sample packs* (pas nécessairement sur Splice), n'hésitez pas à venir vers moi, Je serai ravi de vous poser quelques questions spécifiques. Bien sûr, votre participation serait anonymisée. *Cheers !* [54]». J'obtiens quelques jours plus tard la réponse d'un membre du forum, Backonmyshitmom, qui m'invite à le contacter par message privé. Je traduits ici la conversation que j'ai avec lui :

---

53 Umney, C. (2021). *« Function » musicians, technology and class relationships*, Volume! 181, Issue 1.

54 Traduit depuis Reddit, « I am doing an academic research on sample packs », https://www.reddit.com/r/Splice/comments/sm3heb/i_am_doing_an_academic_research_on_sample_packs/ :
« Hello everyone, I am doing a 2 year-long academic research in France on the sample packs market, and Splice is an important part of my research. I am specifically interested in how sample packs creators work : are they doing it full-job, can it be an important source of income, which platforms they work with and how that works out, etc. If you are yourself a Sample Pack creator (does not have to be be necessarily on Splice), feel free to reach out, I'd be more than glad to ask you some specific questions. Of course, your input would be anonymised. Cheers !»

P.D : Salut ! Merci d'avoir répondu à ma demande sur r/Splice. Je pense à mettre en place un questionnaire mais pour le moment, je me cantonne à ces quelques questions : combien de *sample packs* as-tu uploadé ? Quelle était la raison principale qui t'as poussé à créer des *sample packs* ? La vente de *sample packs* est ta principale source de revenus ? Si non, ton activité professionnelle principale est-elle liée à la musique ou au son ? Utilises-tu des plateformes ou as-tu un site internet personnel où tu uploades les *sample packs* ? Tes *sample packs* sont-ils gratuits ou payants […]

Backonmyshitmom :
Aucun problème […].
1. J'ai uploadé deux *sample packs* pour le moment, un autre est en chemin.
2. Un ami m'a fait rentrer dans le business. C'était pour le *sample pack Bedroom Pop* du studio Sample Magic. Il n'était pas habitué à produire pour le côté indie du genre donc il m'a demandé de l'aide.
3. Cela s'apprêtait à devenir ma source principale de revenus, mais j'ai fini par décrocher un emploi chez Splice. Le travail que je faisais lorsque j'étais seulement un créateur était des sessions d'enregistrement de batteries, du travail en tournées et de la production[55]. Mais il est tout à fait possible de bien gagner sa vie en tant que créateur si tu es sur le bon « *sample label* ».
4. Mes *sample packs* sont uploadés via Splice. Sur Splice il y a une variété de studios de créations de *sample packs*, SPLICE, Sample Magic, Neon Wave etc. Je suis commissionné directement par la direction du label et nous leur envoyons le pack. Une fois complet, l'équipe de Splice le diffuse sur le site. Je n'ai jamais travaillé avec aucun autre distributeur.

5. Les *sample packs* sont payés par le système de crédit propre à Splice. Un de mes pack avait 555 sons, donc un utilisateur de Splice pouvait acheter le pack entier pour à peu près 14 dollars[56]. Ça peut ne pas paraître beaucoup mais Splice a tellement d'utilisateurs que les téléchargements s'accumulent rapidement. Mon dernier pack a fait l'objet de plus de 500 000 téléchargements et m'a permis de recevoir des revenus sur une base trimestrielle.

P.D : Rebonjour, merci beaucoup pour tes réponses. Tu as dit que tu as fini par obtenir un poste à Splice, tu veux dire que tu travailles à plein temps là-bas dorénavant? Si j'ai bien compris, ton ami travaillait déjà avec le label Sample Magic et t'as demandé de participer à la création du *Bedroom*

55 La version originale de la citation sera peut-être plus parlante : « The work I did when I was solely a creator was drum session and tour work as well as production ».
56 Je rappelle ici que les samples peuvent être téléchargés à l'unité sur Splice. Il est donc possible de télécharger uniquement 1 sample d'un sample pack.

Pop pack. Sais-tu de quelle manière Splice redistribue l'argent aux labels depuis les téléchargements de samples ? Y a-t-il un tarif fixe ou cela dépend des contrats avec les labels ? Sample Magic est un studio de création de sample assez important et autonome, mais je vois que certains des labels avec lesquels travaillent Splice n'ont pas leur propre site internet. De mon point de vue, il semble que ces labels travaillent exclusivement avec Splice. Sais-tu à quel point il est facile d'entrer la communauté de créateur.ices Splice ? Par exemple, imaginons que je me présente auprès de Splice avec un *sample pack* pertinent et original, aurai-je une chance de voir mon *sample pack* publié même si je n'ai pas de « studio » ou « label » ?

Backonmyshitmom :
1. Oui je suis salarié au sein de l'équipe de contenus de Splice
2. Chaque contrat est différent mais les labels « maison » sont plutôt similaires. Je ne peux pas te donner trop de détails concernant cela car je suis sous un accord de confidentialité avec Splice.
3. Splice a sans aucun doute de l'intérêt pour les labels qui ont une image de marque créative, et qui peuvent aussi vérifier leur matériaux. Par exemple, si quelqu'un prend le sample « yung chop snare » et ne fait que le revendre comme un autre son de caisse claire, cela serait rédhibitoire. Travailler avec des labels extérieurs [comprendre, des studios de création de samples indépendants, extérieurs à Splice] mène aussi à ce genre de problèmes légaux.
4. Plusieurs cas de figures sont envisageables. Ils peuvent t'assigner un label qui pourrait être intéressé. Sample magic pour ce qui est « *beat driven* », Test Press pour la Drum'n'Bass, Neon Wave pour ce qui est retrowave/vaporwave. Ou si tu as plusieurs packs, tu pourrais faire en sorte d'avoir Splice comme distributeur en créant ton propre label. Par exemple, les packs Circles Drums se vendent sur Splice mais le label existe indépendamment. Neon Wave fait partie intégrante de Splice. Personne chez Circles Drums ne travaille chez Splice, mais ils avaient une bonne marque et de bons samples qui sont sourcés éthiquement. Idéalement si tu voudrais être sur la plateforme Splice, tu créerais un label dans un premier temps, créerais de la hype et contacterais Splice.

Le 7 avril 2022, quasiment deux mois après nos derniers échanges, je revenais vers cet utilisateur :

P.D : Salut, j'espère que tu vas bien. Je continue ma recherche sur l'industrie des *sample packs* et je serais très intéressé d'avoir des témoignages d'autres personnes concevant/créant des packs de samples, que ce soit à Splice ou ailleurs, et plus spécifiquement concernant la dimension travail de cette activité. Si tu connais des personnes qui seraient intéressées de participer, fais-moi savoir. Merci, Paul.

Je n'ai pas eu de réponse suite à ce dernier message. Néanmoins, les premiers messages que nous avons échangés sont déjà une source d'information importante pour comprendre un peu mieux les modalités du travail de créateur de *sample packs,* à la fois depuis sa propre expérience de créateur et aussi depuis les informations générales qu'il fournit sur les modalités d'entrées dans la communauté des créateur.ices chez Splice.

J'aimerais revenir sur certains points de son témoignage à partir desquels nous pourrons réfléchir un peu plus en profondeur sur les formes que prennent le travail au sein de l'industrie du sample.

Tout d'abord, le fait que ce créateur (que j'appellerai B.) soit rentré dans le « business » de manière presque accidentelle (parce que l'on lui a demandé) m'interroge sur les raisons qui poussent les musiciens à intégrer cette industrie. Au contraire de l'activité de composition, de production et de performance de sa propre musique, l'activité de création de *sample packs* offre relativement peu de reconnaissance. En effet, les samples n'ayant pas le statut d'*oeuvre,* le créateur de *sample packs*, lorsqu'il endosse ce rôle, n'a pas réellement le statut d'artiste, sauf lorsque son identité d'artiste est un argument marketing. Pourquoi un.e musicien.ne voudrait-il.elle consacrer du temps à une activité certes créative mais ne faisant pas œuvre et étant anonyme ? La réponse se trouve certainement dans les déclarations de B. lorsqu'il écrit qu' « il est tout à fait possible de bien gagner sa vie si tu es sur le bon label ». Il nous paraît donc que si l'activité de créateur de *sample packs* peut devenir une activité à plein temps si elle est suffisamment lucrative, elle découle souvent d'une activité musicale antérieure.

Cela semble aller de soi dans l'esprit de Splice. Pour proposer un partenariat avec Splice, il est nécessaire de remplir un formulaire. La deuxième question de questionnaire Google Form est la suivante : « Comment te décrirais-tu le mieux ? » Trois alternatives de réponse s'offrent au répondant : Artiste/DJ/Producteur, designer sonore professionnel ou « sample label ».[57] La page 3 du formulaire confirme le besoin d'être déjà un « artiste créateur » confirmé : il est demandé de renseigner les liens Facebook, Soundcloud, Instagram et Twitter sous un onglet « Votre audience ».

57 Splice, « Splice Sounds Content Providers »,

Sur un billet de blog édité par Splice intitulé « Splice Sounds Quality Principles »[58], nous pouvons lire : « Avec Splice Sounds, nous créons un écosystème qui est inclusif pour nos utilisateurs et les maintient dans leur *flow* créatif, tout en fournissant des opportunités précieuses aux fournisseurs de sons pour qu'ils prospèrent ». La notion d'opportunité économique devient plus explicite peu après : « Alors que de nouvelles tendances et technologies font surface, ces recommandations sont à même d'évoluer et de se diversifier. Pour faire en sorte que Splice devienne la meilleure plateforme au monde de création musicale, tout le monde dans cet écosystème doit en profiter ».

Le lecteur comprend au fil de ces quelques lignes que Splice est une entreprise dont les ambitions dépassent la vente d'échantillons sonores. Nous ne l'avions jusqu'ici pas évoqué, mais Splice propose aussi l'achat de *plug-ins* (des instruments virtuels) selon une formule que Splice appelle «Rent-to-own ». Plutôt que d'acheter en une fois des instruments virtuels onéreux, Splice permet à l'utilisateur.ice de payer mensuellement une partie du coût total du logiciel jusqu'à ce qu'il soit totalement payé.

Enfin, pour prouver que leurs produits ne sont pas uniquement des sons, Splice fait appel au terme de contenu [content]. Cette terminologie se retrouve dans les recommandations données aux potentiels partenaires : « 1. Le contenu doit être original […] 2. Le contenu doit être totalement soutenu par la plateforme […] Le contenu doit être descriptif et précis […] le contenu doit être inclusif et respectueux […] Le contenu sert en premier lieu nos utiliseurs ».

Le sociologue Patrick Cingolani résumé bien la façon dont doivent être valorisés ces contenus : « S'il est très difficile d'identifier a priori les qualités qui vont déterminer la valeur, l'originalité, l'inventivité, la singularité d'un producteur ou d'un créateur culturel […], il convient de les étayer à partir de supports promotionnels. C'est là la dimension spéculative du rapport à l'objet, à l'artiste, à l'oeuvre[59] ». J'ajouterai que cette dimension n'est pas que spéculative, comme j'ai cherché à le

58 Splice blog, « Splice Sounds Quality Principles », http://www.splice.com/blog/splice-sounds-quality-principles/, page web consultée le 14 août 2022. « With Splice Sounds, we're creating an ecosystem that's inclusive to our users and keeps them in their creative flow, all while providing valuable opportunities for sound providers to flourish »[...] « As new musical trends and technologies surface, these guidelines will most likely evolve and expand as well. In order for Splice to become the best platform in the world for music creation, everyone in the ecosystem needs to benefit »[…] « 1. Content is original […] 2. Content is fully supported on the platform […] Content is descriptive and accurate […] Content is inclusive and respectful […] Content best serves our users ».

59 Cingolani, P. (2021). *La colonisation du quotidien. Dans les laboratoires du capitalisme de plateforme*, Éditions Amsterdam

démontrer, les supports promotionnels des *sample packs* ne font pas que spéculer, leur but est aussi d'agir sur l'écoute de l'utilisateur.

La force de travail est chez Splice un argument marketing supplémentaire qui ne se retrouve chez aucun de ses concurrents : ce faisant, Splice soutient le désir d'achat des consommateurs en mobilisant une force de travail créatrice qui séduit : bureaux new-yorkais, équipe affichée comme jeune et dynamique. S'il existe un noyau de travailleurs salariés chez Splice (dont beaucoup ne participent pas à la création de *sample packs*), qu'en est-il de la masse de créateurs dont le travail est sous-traité ? Patrick Cingolani parle d'une désintégration de la production en spécialités ayant pour conséquence des facteurs de succès aléatoires et des emplois atypiques et précaires.

Conclusion

Au cours de ces lignes, ce mémoire a tenté d'ébaucher les lignes d'une définition contemporaine du sample compris comme bien informationnel. Cette proposition nouvelle de théorisation du sample a pour but de porter un regard sur le sample en tant que produit, perspective pour le moment quasi-absente des analyses portées sur ce bien culturel si particulier. En effet, nous avons vu que le sample, lorsqu'il est sujet à commercialisation mais pas seulement, fait l'objet de différentes stratégies de mises en valeur. Ce mémoire portait particulièrement sur les mises en valeur par le texte, mais un travail d'envergure sur le sujet se devrait de porter une attention accrue aux stratégies visuelles et audiovisuelles à l'œuvre dans cette industrie. A titre d'exemple, nombre de vidéos YouTube se proposent d'accompagner leur public dans leur processus créatif de sampling à l'aide de tutoriels. Le studio multimédia qu'est l'ordinateur permet une parfaite porosité entre une variété de « contenus » et d'environnements (archives, samples payants, tutoriels, logiciels), porosité mise à profit de façon implacable par les tenanciers de l'industrie des technologies musicales. Enfin, nous avons essayé de porter un regard sur les formes que peut prendre le travail au sein de cette industrie depuis l'exemple de l'entreprise Splice. Il apparaît alors que l'activité de travailleur du sample est une activité qui répond à un certain nombre de normes préétablis par les acteurs économiques en charge de la médiatisation de ce type de produits.

Bibliographie, webographie, discographie

Bibliographie

- Aronczyk M., Powers D., *Blowing Up the Brand. « New Branded World » Redux*, Blowing Up the Brand. Critical perspecties on promotional culture, Peter Lang, 2010.

- Bachimont, B. (2010). « La présence de l'archive : réinventer et justifier ». *Intellectica*, 53-54, pp. 281-309.

- Baron, N. (2021). Bruce Begout Le concept d'ambiance. Essai d'écophénoménologie Recension dans la revue Espaces Temps.net. *Association Espaces Temps.Net.*

- Bates, Eliot (2004). Glitches, Bugs, and Hisses: The Music We Love to Hate, 275–293

- Bouvet, M. (2019), « Eva Illouz, *Les marchandises émotionnelles. L'authenticité au temps du capitalisme* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus.

- Butler, M. (2014). *Playing with something that runs: Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*, New York: University Press.

- Cingolani, P. (2021). *La colonisation du quotidien. Dans les laboratoires du capitalisme de plateforme*, Éditions Amsterdam

- Bonnet, F. (2012). *Les mots et les sons. Un archipel sonore*, Éditions de l'éclat, 2012.

- Chun W. (2013), *Programmed Visions.* Software and Memory, *MIT Press.*

- Demers, J. (2006). *Steal This Music: How Intellectual Property Law affects Musical Creativity*, Athens, University of Georgia Press

- Du Roy, I. (2012), « Bernard Stiegler : « Le marketing détruit tous les outils du savoir », *basta!* p.2, 2012.

- Frith, S., "Music and Morality" in *Music and Copyright*, Edinburgh, Edinburgh University Press

- Greenfield S. & Osborn, G. (2004). "Copyright Law and Power in the Music Industry" in Frith, S. & Marshall, L. eds. *Music and Copyright (Second Edition)*, Edinburgh, Edinburgh University Press.

- Guibert, G., Rebillard, F., Rochelandet F. (2016), *Médias, culture et numérique. Approches socioéconomiques.* Armand Colin, cursus.

- Harkins, P. (2010). *Appropriation, Additive Approaches and Accidents: The Sampler as Compositional Tool and Recording Dislocation,* IASPM journal, vol.1, no.2

- Hebdige, D. (1981). *Subculture : The Meaning of Style,* Routledge

- Helmreich, S. (2012) « Transduction», *PROOF*.

- Henry Louis Gates Jr. (1988), *The Signifying Monkey : A Theory of Afro-American Literary Criticism,* Oxford University Press.

- Hesmondhalgh, D. & Morin, C. (2015). *Cultural studies*, *production et économie morale*. *Réseaux*, 192, 169-202.

- Lena, Jennifer C., Perterson, Richard A. (2008). Classification as Culture : Types and Trajectories of Music Genres, *American Sociological Review,* Oct., 2008, Vol. 73, No. 5, pp. 697-718.

- Macé, Pierre-Yves (2012). *Musique et document sonore. Enquête sur la phonographie documentaire dans les créations musicales contemporaines*. Les Presses du Réel.

- Marcuse, H. (1964), *One-dimensional Man,* Beacon Press.

- Shapiro C., Varian, H.R, *Information Rules : A Strategic Guide to the Nework Economy*, Harvard Business Review Press, 1999 .

- Small, Christopher (1998). *Musicking : The meanings of performing and listening,* Duke University Press, 1998

- Sterne J. (2019). *Spectral Objects. On Fetish character of music technologies*, in Sound Objects, Steintrager, J.A, Chow R. Duke.

- Terren, M. (2019). Fake It ‘Til You Make It: The Virtual Orchestra in New Electronic Music. Sound Scripts, 6(1).

- Théberge P. (1997). *Any Sound You Can Imagine,* 255, Wesleyan University Press

- Toffler, A. (1980). *The Third Wave,* William Morrow

- Umney, C. (2021). Function musicians, technology and class relationships, *Volume !* 181, Issue 1.

Webographie

- Astor, Ph. (2021). Sur le front des « musictech » #1, *musiczone*. Url : https://musiczone.substack.com/p/sur-le-front-des-musictech, consulté le 14 juin 2022.

- BBC Sound Effects, « About », https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/about, page web consultée le 22 juillet 2022.
BBC Sound Effects, « Bells » : https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?cat=Bells, page web consultée le 22 juillet 2022.

- Internet Archive, « 90's Old School Sample Cds Collection ». https://archive.org/details/old-school-sample-cds-collection-01, page web consultée le 2 mars 2022

- Madelen, « Annie et Madeleine » https://madelen.ina.fr/programme/annie-et-madeleine, consultée le 26 juillet 2022

- Reddit, « I am doing an academic research on sample packs », https://www.reddit.com/r/Splice/comments/sm3heb/i_am_doing_an_academic_research_on_sample_packs/, page web consultée le 3 mars 2022.

- Re:vive, « Sample Pack. Footsteps and Walking ». https://revivethis.org/sample-pack-footsteps-and-walking/, page web consultée le 2 août 2022

- Splice, « 5AM VIBE » https://splice.com/sounds/origin-sound/5am-vibe, page web consultée le 6 août 2022

- Splice, "Cinematic Soul Jazz".URL : https://splice.com/sounds/splice-originals/so_cinematic_soul_jazz, page web consultée le 25 février 2022

Discographie

- Dick Dia & His Mandolin Orchestra, The Sound of Magnificient Mandolins, Audio Fidelity, 1962, AFLP 1963

- Harry Breuer, Percussive Vaudeville, Audio Fidelity, 1960, DFS 7001

- Rod Modell (Roderick Julian Modell), « Reiki », Captagon, Tresor TRESOR.312, 2019.

- Walt J (Walter C. Jones), *Bypolar,* Sounds of the City, 2015